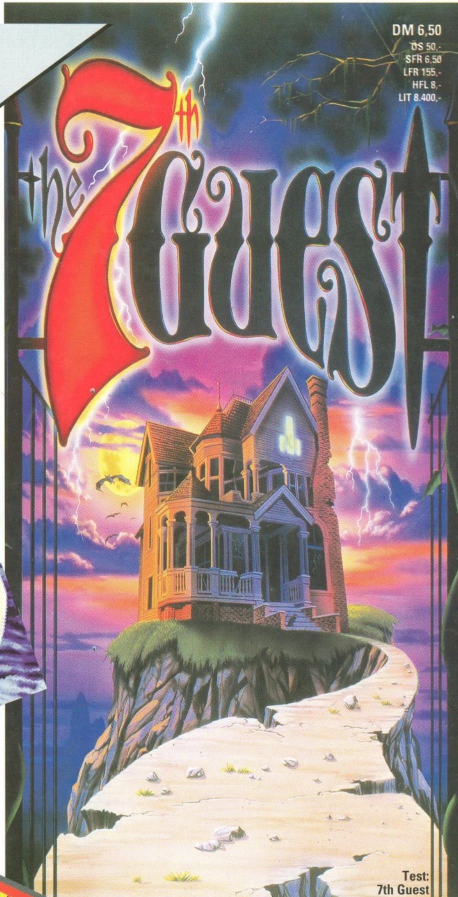
6-93 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-



Test: 7th Guest

KOMPETENTE SPIELE-TESTS
Eishockey Manager, Protostar, Space Hulk

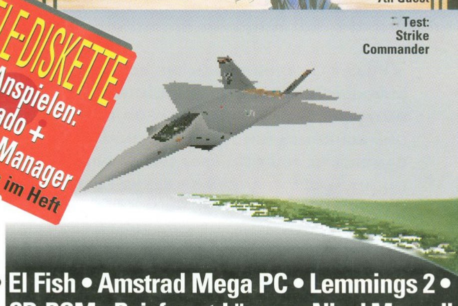
UNLIMITED ADVENTURES
Rollenspiele selbst gemacht



PREISWERTE 486er
Jetzt aufsteigen lohnt sich

STRIKE COMMANDER-TEST
Alle Features Alle Missionen

SPIELE-DISKETTE
Zum Anspielen: Tornado + Eishockey Manager
Bestellschein im Heft

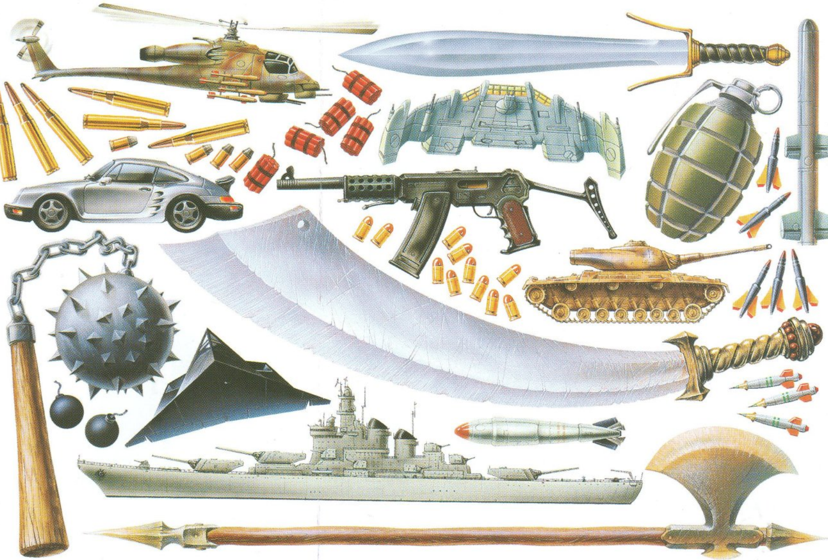


Test: Strike Commander

BUG-REPORT
Schlampen die Spiele-Hersteller?

Comanche Mission Disk • Spielebücher • El Fish • Amstrad Mega PC • Lemmings 2 • Messenews aus London • Zool • Dune für CD-ROM • Rainforest-Lösung • Nigel Mansell

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



...WIRST DU SPIELEND FERTIG!



WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

Advanced
GRAVIS

Deutschland: LOGI GmbH, Tel: 089-58 80 71, Fax: 089-580 82 25. *Schweiz:* TERRA Datentechnik, Tel: 01-910 35 55, Fax: 01-910 19 92.
GRAVIS EUROPA: Tel: ++ 41-21-869 96 56, Fax: ++ 41-21-869 97 17.

Lieb und teu(r)er

Editorial-Autoren referieren an dieser Stelle und zu dieser Jahreszeit gerne über anstehende Sommerlöcher, welche die Spielewelt letztendlich seltenst in voller Hartnäckigkeit ereilen. Drei interne Änderungen bei PC PLAYER bewahren Sie vor einem solchen Wetterbericht; unsere Seite 3 nutzen wir diesmal zu Verlautbarungen in den Sparten Personalien, PLAYER-Logo und Preisgefüge.

Neuheit Nummer 1 ist männlichen Geschlechts, zarte 25 Jahre alt und aus dem schönen Borken (Westfalen) in die gedeihlichen bayerischen Gefilde von Poing bei München gewechselt. Die Rede ist von Thomas Werner, der unser kleines, beschauliches und permanent überlastetes Redaktionsteam ab sofort verstärkt. Nachdem er erste journalistische Erfahrungen bei einigen regionalen Tageszeitungen sammeln konnte, darf er bei uns die neuesten PC-Spiele in die Mangel nehmen. Besondere Qualifikationen: Verliert auch im dicksten Redaktions-Chaos nicht den Sinn für Humor und übt sich in seiner Eigenschaft als Star Trek-Abhängiger gerade in Klingonisch für Fortgeschrittene.

Zum zweiten hat Sie unser leicht umdesigntes Logo erstmals auf der Titelseite angestrahlt. Durch die optische Korrektur sieht das PC PLAYER-Cover nicht nur schneidiger aus; wir können auch zusätzliche Textinformationen unterbringen und unsere Grafiker haben mehr optischen Gestaltungsfreiraum. Doch grau ist alle Theorie; das Titelbild soll in erster Linie Ihnen gefallen. Lassen Sie uns doch wissen, was Sie von unserer neuen Cover-Gestaltung halten. Bringen Sie Ihre Meinung zu Papier und schicken Sie den Brief bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 8011 Poing.

Aller guten Dinge sind bei solchen Aufzählungen üblicherweise drei. An dieser Stelle haben wir allerdings die weniger erfreuliche Aufgabe, Ihnen eine Preiserhöhung schmackhaft machen zu müssen. Ab dieser Ausgabe kostet jede PC PLAYER-Ausgabe DM 6,50 und damit 7 Pfennig mehr als früher. Ohne Ihnen jetzt etwas vorjammern zu wollen: Gerne hat der Verlag diesen Schritt nicht gemacht, aber die Preissteigerungen der letzten Monate machten auch vor der Zeitschriftenproduktion nicht halt. Unser Anliegen, Ihnen möglichst viel hochwertigen Lesestoff fürs Geld zu liefern, äußert sich diesen Monat z.B. in ausführlichen Tests der High-End-Spiele The 7th Guest und Strike Commander, einem Bericht von den Neuheiten der Londoner ECTS-Messe, dem Report über Bug-Schlampereien und dem Vergleichstest von Spielekisten für Aufsteiger: Unsere rauhen Hardware-Experten vergleichen fünf erschwingliche 486-PCs und decken dabei so manche Schwäche auf.

Viel Spaß bei der Lektüre dieser Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team

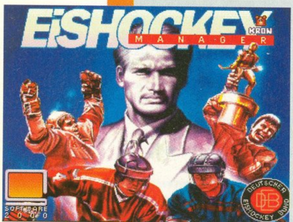


PC PLAYER

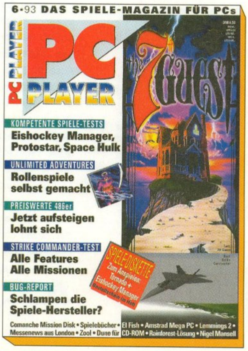


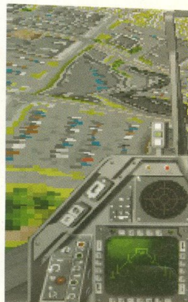
Keine Panik! Neben Goblins 3 gab es auf der ECTS-Messe in London viele andere Spieleneuheiten zu entdecken
6

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Strike Commander ist endlich da! Unser 5-Seiten-Test beginnt auf
36



Das Sport-Strategiespiel Eishockey Manager hat den Segen der Nationalmannschaft. Was unsere Tester dazu sagen, lesen Sie ab Seite
64





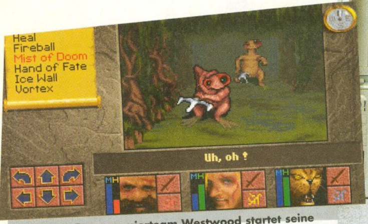
AKTUELL

SPIELE-TESTS



Alle PCs sind schon da: In unserem Vergleichstest checken wir vor allem die Spieletauglichkeit preiswerter 486-Systeme

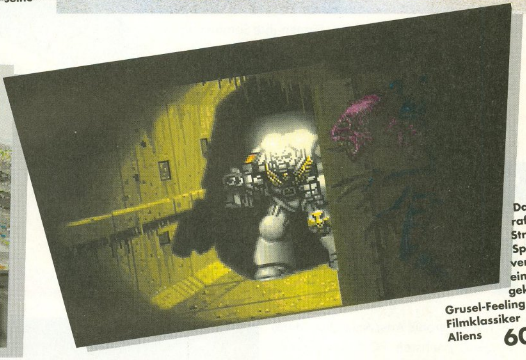
22



Das US-Programmierteam Westwood startet seine neue Rollenspiel-Serie Land o'Lore

16





Das raffinierte Strategiespiel Space Hulk vermittelt ein ähnlich gekonntes Grusel-Feeling wie der Filmklassiker Aliens **60**

RUBRIKEN

HARDWARE

SOFTWARE

TIPS & TRICKS



Die erste Diskette mit Zusatzmissionen für den 3D-Bestseller Comanche im Test

42



London im April: Wind, Regen und eine gut geheizte Messehalle, in der die gesammelte Spiele-Prominenz die internationalen Fachbesucher anlockte.

Der Name war Programm: Die Frühjahrs-Ausgabe der »European Computer Trade Show« (ECTS) in London war eine eher beschauliche Veranstaltung. Die Handelsvertreter mochten über neue internationale Vertriebsstrukturen einiges zu diskutieren haben, aber die ganz großen Spiele-Sensationen blieben aus. Die Weihnachtsprojekte werden erfahrungsgemäß erst in den Sommer- und Frühherbst-Messen enthüllt; außerdem fand drei Monate vor der ECTS die Cosumer Electronics Show in Las Vegas statt, wo die großen US-Firmen ihre Sommerneuheiten schon präsentiert hatten. Vor allem die europäischen Hersteller nutzten die Frühjahrs-ECTS, um aktuelle Programme vorzustellen.

Im Konzert der Großen glänzte kaum eine Firma durch Abwesenheit. Prominentester Verweige-



FRÜHLINGS-ERWACHEN

Messebericht: ECTS in London

rer war Electronic Arts: Nach dem Motto »Unsere nächsten PC-Titel kommen ohnehin erst im Herbst« überließ man das Feld der Tochterfirma Origin. Auf einem speziellen »Strike Commander«-Stand zelebrierte Chris Roberts die lang ersehnte Vollendung seines neuen 3D-Epos (mehr dazu im Testteil dieser Ausgabe). Sage und schreibe 150.000 Strike Commanders wurden am Erstverkaufstag in die europäischen Händlerregale gepumpt. Doch nun zum Messetelegramm; alphabetisch sortiert nach Firmennamen.



»Sternenschweif« ist das zweite Rollenspiel, das auf dem »Das Schwarze Auge«-System basiert

Attic

Schwäbische Rollenspiele erobern den Rest der Welt: Guido Henkel von Attic Software hat seine Brettspiel-Umsetzung »Das Schwarze Auge« mittlerweile sogar in den USA an den Mann gebracht. Als Gast am Stand des englischen Vertriebspartners U.S. Gold kündigte er Details über die Fortsetzung an, welche im Spätsommer erscheint. **Sternenschweif** basiert auf dem Spielsystem von »Die Schicksalsklinge«, soll aber ein ganzes Stück Einsteiger-freundlicher sein. Auf Wunsch werden Kampfergebnisse in Windeseile berechnet und Zahlenkram-Hasser können sich das Gefummel mit den Charakter-Attributen abnehmen lassen.

Coktel Vision

Der französische Spielehersteller hat seine Vorliebe für Videokameras und Digitizer entdeckt. Im neuen Abenteuerspiel **Lost in Time** gibt es kurze, animierte Filmsequenzen in einem Ausmaße, daß es jeder Festplatte Angst und Bange



wird. Der Appetit des Spiels soll sich bei um die 25 MByte einpendeln – wir sind beruhigt. Dieses Anklick-Adventure ist der Auftakt zu einer Reihe von Programmen mit der Heldin Doralice. Auf Action-Einlagen wie bei Coktel Vision's letztem Adventure »Inca« wird verzichtet.
Die Fans der knuddeligen Goblins dürfen aufatmen: Im Oktober soll **Goblins 3** erscheinen. Hier steuert man nur noch einen der putzigen Kobolde, hat dafür aber mehr spielerische Freiheiten. Der Schwierigkeitsgrad soll gegenüber dem mörderisch harten »Gobliins 2« zumindest in den ersten paar Bildern entschärft werden.

Cyberdreams

Um das 3D-Rennspiel **Cyberrace** gab es bereits einigen Wirbel; immerhin zeichnet hier Syd Mead als Spieldesigner verantwortlich, der bei dem Kultfilm »Blade Runner« an der Gestaltung der Bauten beteiligt war. In Kürze soll die futuristische Gleiter-Rallye erscheinen; die vorgeführte Demoversion machte einen ausgesprochen rasanten Eindruck.
Erst Anfang 1994 soll das darauffolgende Cyberdreams-Projekt erscheinen. Das Spiel mit dem eigenwilligen Titel **I have no Mouth** versetzt Sie in die bizarre Welt eines Supercomputers. Der war recht ungezogen und hat die Menschheit ausgelöscht; Grund genug, die Kiste ein für alle mal auszuschalten. Der Autor der Romanvorlage kümmert sich auch um diese Spiele-Adaption: Harlan Ellison sackte bereits reihenweise amerikanische SF-Buchpreise wie den Hugo oder den Nebula Award ein.



Das Programm zum Disney-Film »Die Schöne und das Biest« ist vor allem für jüngere Spieler gedacht

Disney Software

Komplett in Deutsch erscheint das Spiel zum Disney-Trickfilm **Die Schöne und das Biest**. Es bietet fünf Denk- und Geschicklichkeitsspiele, die für Kinder in der Altersgruppe 7 bis 12 konzipiert sind. Angesichts der zuckersüßen Grafik wird sich auch so mancher Erwachsener nicht dem Charme des unkomplizierten Quintetts entziehen können.

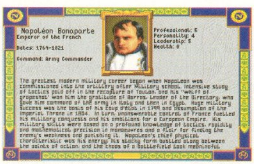


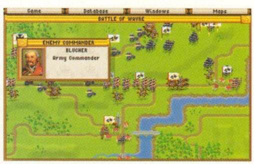
Mindscape

Schachspieler, aufgepaßt: Just als man glaubte, der Rummel um »Battle Chess« samt Ablegern, Nachahmern und Parodien sei ausgestanden, wird man eines besseren belehrt. Bei »Star Wars Chess« bevölkern Charaktere aus den »Krieg der Sterne«-Filmen von George Lucas das Brett. Aufwendige Animationen, die beim Verrücken oder Schlagen einzel-



Hurra, die Goblins sind wieder da. Der dritte Teil mit Abenteuern der niedlichen Kerlchen erschient im Herbst; hier schon einmal die ersten Bilder





Sie halten sich für Napoleon? Prima, mit Fields of Glory dürfen Sie dem Rest der Welt Ihr Talent als historischer Feldherr beweisen

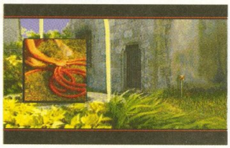


ner Figuren aufgetischt werden, sollen nicht nur Star Wars-Fans entzücken.

Die Programmierer des Rollenspiels »Legend« (...das sagt ihnen nichts? Sie haben nicht viel versäumt) arbeiten an einem Nachfolger mit dem schönen Namen **Son of the Empire**. Große Unterschiede zum Vorgänger sind noch nicht ersichtlich; der Grafiker bringt es zudem anscheinend nicht übers Herz, mehr als 16 Farben in ein Bild zu packen. Außerdem in der Abteilung »Nachfolger zu mäßig aufregenden Rollenspielen«: die »Captive«-Fortsetzung **Liberation**, die so abartige Features wie »4096 per Zufall generierte Handlungen« verspricht.

Microprose

Wer brav unseren CES-Messebericht in Ausgabe 3/93 gelesen hat, ist bereits bestens über die drei Microprose-Neuheiten für diesen Sommer informiert. Alle Titel machen munter Fortschritte und sollen Juni/Juli erscheinen. Das Strategiespiel **Fields of Glory** bietet sechs verschiedene historische Szenarien; Sie übernehmen wahlweise die Rolle von Napoleon, Wellington oder Blücher. **Return of the Phantom** ist nach »Rex Nebular« das zweite Abenteuerspiel von Microprose und entführt Sie ins Jahr 1881, wo das Phantom der Oper sein Unwesen in Paris treibt. Bei der »Piraten-Simulation« **Pirates Gold** wird das klassische Spielprinzip des Oldies »Pirates« in taufrische VGA-Grafik gepackt. Im August soll **Starlord** folgen, ein Sciencefiction-Strategiespiel epischen Ausmaßes.


Lost in Time von Coktel Vision – aber bitte mit Video


Son of the Empire ist das neue Rollenspiel der Legend-Macher

Intern arbeitet Microprose bereits an den Neuheiten für die Weihnachtssaison, über die noch nicht allzuviele Details ausgeplaudert wurden. Besondere Aufmerksamkeit gebührt sicherlich einem geplanten Ausflug ins Sportgenre (schlichter Arbeitstitel: **Football**) und der futuristischen U-Boot-Kriegsspielerei **Sub War 2050**. Nachdem Microprose so ziemlich jeden irdischen Flugzeugtyp schon in einer Simulation verewigt hat, strebt man anscheinend nach Höherem: In der zweiten Jahreshälfte soll das **UFO** abheben.

Mirage

Die Zukunft sieht für diese englische Firma ausgesprochen silbrig aus. Vier neue Spiele sind in Arbeit, die gegen Ende des Jahres ausschließlich auf CD erscheinen sollen; Disketten-Versionen sind nicht vorgesehen. Das CD-ROM-Quartett besteht aus **Rise of the Robots** (3D-Blechkameradentreffen mit Grafik frisch aus dem Raytracer), **Return to the Lost World** (Eine Stunde Video-Sequenzen, die mit 20 Schauspielern inszeniert werden), **Space Junk** (Latexpuppen üben sich in Körpersprache – bizarr!) und **Adrenalin Factor** (3D-Strategiespiel mit Fraktalgrafik).

Ocean

Alle lieben Dinosaurier – auch Steven Spielberg, Hollywoods Mann fürs Gewaltige. Im Sommer kommt des Meisters neuestes Werk in die Kinos: **Jurassic Park** ist die Adaption eines gnadenlos spannenden Thrillers, der in Deutschland unter dem Titel **Dino-Park** gerade als Taschenbuch erschienen ist. Wahnwitzige Wissenschaftler klonen Dinosaurier im Gen-Labor nach, doch die potentielle Touristenattraktion entwickelt eine beachtliche Eigendynamik. Ocean sorgt für das Spiel zum Film, weiß aber wohl noch nicht so recht, was dabei rauskommen soll. Klammern wir uns an die Erkenntnis, daß Ocean auch eine »erweiterte« CD-ROM-Version veröffentlichen will.

Psygnosis

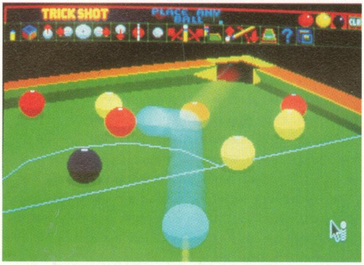
Das Spannendste im Dunstkreis des Psygnosis-Stands waren die hartnäckigen Gerüchte, nach denen Sony die Liverpooler Spielehersteller kurzerhand aufkaufen will. Immerhin kooperieren die beiden Unternehmen bereits bei der Film-Umsetzung »Dracula«, die aus unerfindlichen Gründen aber vorerst nur für das CD-ROM-Abspielgerät der Sega-Spielkonsole Mega Drive erscheinen soll. PC-Besitzer mit einem Hang zum Silberscheibchen dürfen sich in Kürze mit **Microcosm** trösten, einer Art Reise durch den menschlichen Körper. Der Hersteller verspricht 500 MByte an Grafik und Sound, sechs zu erforschende Körperbereiche (bajuwarische Gourmets vermissen lediglich das Saure Lüngerl) und Musikbegleitung aus der Feder von Yes-Veteran Rick Wakeman. Doch auch die darbenden CD-losen Spieler werden nicht vergessen: **Spear of Destiny** ist ein 3D-Actionspiel, bei dem Sie durch eine »Underworld«-ähnliche Spielwelt fetzen und permanent am Ballern sind.

Renegade

Unter PC-Besitzern ist Renegade durch die manierlichen Actionspiele »Gods« und »Magic Pockets« ein Begriff geworden. Die Firma wird zwei sehr erfolgreiche Amiga-Titel des letzten Jahres bald für PCs umsetzen. Für den Juni ist **Sensible Soccer** angekündigt, das endlich die lange Wartezeit auf ein vernünftiges PC-Fußballspiel beenden könnte. Das Programm vereint Tempo, übersichtliche Grafik und eine trickreiche Steuerung; verschiedene Turnier-Modi versprechen langfristigen Spaß. Im August soll dann **Fire & Ice** folgen, ein ausgesprochen herziges Geschicklichkeitsspiel.



Mit dem Rex Nebular-System entführt uns Microprose ins Paris des 19. Jahrhunderts beim neuen Adventure Return of the Phantom



Klick-klack: Nach Whirlwind Snooker veröffentlicht Virgin die neue Billard-Simulation Pool

Sierra

Ach ja, da war doch noch der Stand von Sierras europäischem Außenposten. Viel Neues gab's nicht zu sehen, dafür seit längerem angekündigte Programme, die in den nächsten Wochen endlich erscheinen sollen: **Betrayal at Krondor** (3D-Rollenspiel von Dynamix; vorläufiger Geschwindigkeitseindruck: Gähn!), **Freddy Pharkas** (Das neue Abenteuer von Larry-Erfinder Al Lowe spielt im Wilden Westen) **Aces over Europe** (Flugsimulation der Macher von »Aces of the Pacific« und »Red Baron«) sowie **Hoyle Classic Card Games** (Sie wollten doch immer schon mal Bridge gegen Ihren PC spielen?). Sierras Deutschland-Distributor will übersetzte Versionen von Lernspielen wie »Turbo Science« veröffentlichen und den Markt für solche »Edutainment«-Produkte in unseren Gefilden auf Trab bringen.

Das neue Spiel von King's Quest-Schöpferin Roberta Williams wird einzig und allein auf CD-ROM erscheinen. Außer dem Arbeitstitel **Phantasmagoria** und dem Veröffentlichungstermin (Anfang 1994) gibt es wenige konkrete Informationen über diesen Titel; nach all den märchenhaften King's Quest-Abenteuern will sich Roberta aber diesmal dem Horror-Genre zuwenden.

Nicht unbeträchtlich: Der Unterhaltungswert durch das fachlich mitunter arg wankende Sierra-Standpersonal. Dialog zwischen zwei Mitarbeitern: »Betrayal at Krondor kommt Ende April heraus« – »Nein, im Juni« – »Auf dem Schild steht aber Ende April« – »Vergiß das Schild, es verspätet sich« – »Aber bis Juni?« – »Na gut, sagen wir Mai«. Da wundert man sich nicht mehr, wenn der Redakteur vom Dienst nach einem Messetag mit aufgescheuerten Nerven das Ausstellungsgelände verläßt.

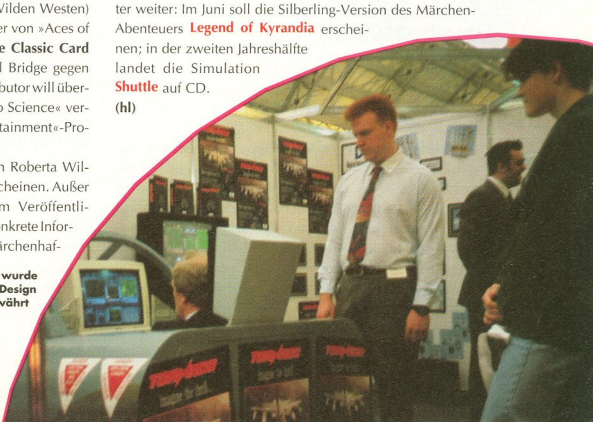
U.S. Gold

Ein Strategiespiel mit historischem Rahmen soll im Spätsommer bei U.S. Gold erscheinen. **Kingmaker** dreht sich um England zur Zeit der Rosenkriege. Durch klugen Einsatz der eigenen Armeen erweitert man seinen Einfluß beim Kampf um die Krone. Über eine deutsche Version (womöglich sogar mit übersetzter Sprachausgabe) des mittelalterlichen Taktiktreibens wird intensiv nachgedacht.

Virgin

Das Highlight am Virgin-Stand war das neue Rollenspiel »Lands o'Lore« vom amerikanischen Programmierteam Westwood – wir waren so beeindruckt, daß wir das gute Stück in einem separaten Artikel im Anschluß an diesen Messebericht vorstellen. In der Abteilung »so gut wie fertig« wurden das CD-ROM-Spektakel »The 7th Guest« und die 3D-Billardsimulation **Pool** vorgestellt. Der Veröffentlichungstermin für **Beneath a Steel Sky** rutschte hingegen auf November. Das neue Adventure der Macher von »Lure of the Temptress« entsteht in Zusammenarbeit mit dem Comic-Künstler Dave Gibbons und wird nur auf 386ern aufwärts laufen. Virgins CD-ROM-Aktivitäten gehen im Sommer munter weiter: Im Juni soll die Silberling-Version des Märchen-Abenteuers **Legend of Kyrandia** erscheinen; in der zweiten Jahreshälfte landet die Simulation **Shuttle** auf CD.

(hl)



Business as usual: Nur Fachbesuchern wurde der Zutritt in das Londoner Business Design Centre gewährt

Preview von »Rags to Riches«

HERZINFARKT

Angesichts der heutigen Mieten und immer neuer Steuern wäre ein kleines Zusatzeinkommen schon ganz nett. Manch einer wagte sich daher schon an die Börse, wo das Sparbuch seiner Oma dann jedoch rasch wie Eis in der Sonne zusammenschmolz. Zum heimlichen Üben bietet sich eine neue Interplay-Simulation an.



Geld macht zwar nicht glücklich, aber immerhin reich

Fühlen Sie sich durch Ihre Arbeit nicht ganz ausgelastet? Warten Sie den ganzen Tag darauf, daß das Telefon in Ihrem Büro klingelt, und steigt Ihr Adrenalinspiegel nur ab und zu in der Kantine, wenn der Witzbold vor Ihnen sich schon wieder das letzte Putenschnitzel unter den Nagel reißt? Dann verfolgen Sie wohl neidvoll während der Börsennachrichten im »Mittagsmagazin«, wie gestreßte Broker über das Parkett hasten und sich wildfremde Menschen einander Dinge in einer Lautstärke zurufen, die selbst den Dezibelwert Ihres letzten Ehekrachs noch locker übertrifft. Leider verstehen Sie bislang nur »Bahnhof«, wenn Begriffe wie »Anlageoptionen« und »Dow-Jones-Index« fallen, was für einen Wechsel ins Profilager recht nachteilig ist.

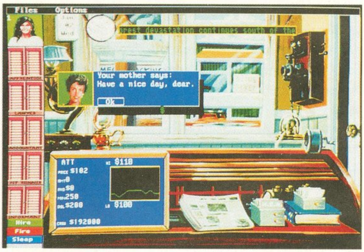
Damit demnächst selbst Bademeister ihre unverschämt hohe Lebenserwartung von 83 Jahren etwas senken können, bereitet Interplay die Veröffentlichung einer detaillierten Börsensimulation vor. Bei der Programmerstellung von »Rags to Riches« wurden an der Wall Street erfahrene Aktienbroker hinzugezogen, um dem Spiel einen möglichst realistischen Touch zu geben. Man kann nur hoffen, daß diese Experten nicht bei ihren eigenen Geschäften Schiffbruch erlitten hatten und deshalb auf das Honorar von Interplay angewiesen waren...



So ein Brokerleben ist hart - da kann man aus Zeitmangel nicht einmal mehr mit seiner Topfpflanze sprechen, geschweige denn sie gießen

Zu Beginn kann man den Schwierigkeitsgrad und verschiedene Szenarien wie die »Große Depression 1929« anwählen. Man spielt einen frisch von der Uni graduierten Berufseinsteiger, der - die Gier nach Reichtum läßt sich halt nicht unterdrücken - das von seinen Eltern erhaltene Startkapital an der Börse vervielfachen will. Um nicht jede Kleinigkeit selbst in die Hand nehmen zu müssen, können Sie Personal anheuern oder bei einer Geschäftsflaute wieder »feuern«. Gehandelt werden kann mit diversen Wertpapieren, Gold, Öl und Devisen. Wichtig ist es zudem, mit den Kunden Kontakt zu halten, sonst möchte Ihnen bald niemand mehr seine Altersrücklagen anvertrauen.

Zugriffe auf die wichtigsten Aktienmärkte wie London oder Tokio sind möglich, wobei die jeweilige Ortszeit zu beachten ist. Da Geld zwar nicht stinkt, aber oft schmutzige Tricks einer Vermehrung nicht abträglich sind, können u.a. auch Spione an wichtigen Plätzen eingeschleust werden. Historische Ereignisse und Entwicklungen stellen eine zusätzliche Herausforderung dar. Entsprechend der gewählten Zeit und des Aufenthaltsortes variiert die Ausstattung der Büros: so werden in den 20er Jahren die CNN-Fernsehnachrichten durch die gute alte Zeitung ersetzt. Die persönlichen Bedürfnisse wie Essen und Schlafen dürfen ebenfalls nicht vernachlässigt werden. Zu guter Letzt kann man seinen (Miß-)erfolg noch als Punktestand auf der Festplatte verewigen.



Hoffentlich gehen Ihnen während dieses Gesprächs mit Ihrer Mutter nicht ein paar ertragreiche Geschäfte durch die Lappen...

Voraussichtlich wird »Rags to Riches« im Juni erscheinen und hoffentlich keinen Kurssturz bei den Interplay-Aktien verursachen.

(tw)

ESCOM® AKTUELL

COMPUTER FÜR RECHNER.

PC-Doping mit ESCOM!

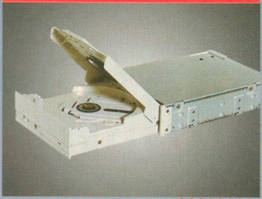


Multimedia in fast jedem PC gefunden!

ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY.

Sound und Vision für jedermann:

Mitsumi CD-ROM LU005S



Mitsumi CD-ROM LU005S
▶ einfaches Handling ohne Caddy ▶ 32KB Puffer für Geschwindigkeit ▶ unterbrechungsfreier Bildaufbau ▶ schneller 16 Bit Controller ▶ MPC-Norm / High Sierra und Audio CD ▶ unterstützt die Kodak Photo CD ▶ (Multisession) mit Zusatzsoftware ▶ an Powersound Pro 4.0 anschließbar ▶ mittlere Zugriffszeit nur 350 ms ▶ inklusive CD - Winware Vol. III

399,-- Komplettpaket
449,-- Komplettp. inkl. Kodak CD-Software
380,-- Aufpreis *

ESCOM Powersound

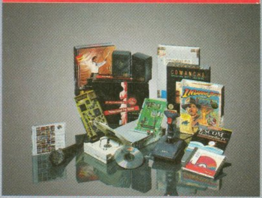


ESCOM Powersound 2.7
▶ Die Soundkarte mit einer breit gefächerten Softwareauswahl in DOS und Windows-Umgebung ▶ Sound Blaster und Audio Blaster kompatibel ▶ Adlib kompatibel ▶ Stereo Lautsprecher inklusive ▶ Sampling Rate bis 44, 1KHz ▶ Dynamischer Filter ▶ CD-Audio in ▶ MIDI Schnittstelle

ESCOM - Powersound Pro Stereo 4.0
▶ Sound Blaster 2X kompatibel, Sound Blaster Pro kompatibel ▶ Covoy Speech Thing kompatibel ▶ Disney Sound Source kompatibel ▶ Adlib kompatibel ▶ AT-Bus CD-ROM Interface für Mitsumi und Panasonic ▶ Voll Stereo Aufnahme und Wiedergabe ▶ Stereo Lautsprecher inkl.

129,-- Powersound 2.7
239,-- Powersound 4.0

Multimedia Upgrade Kit



Multimedia Upgrade Kit
▶ ESCOM Powersound Soundkarte ▶ Mitsumi CD-ROM LU005S ▶ Kabel für Direktverbindung / Soundkarte/CD-ROM Laufwerk ▶ getrennte 16 Bit Controller Karte als Reserve für Spezialanwendungen ▶ Kodak Photo CD Software ▶ HiPro Microphone ▶ CD-Winware Vol. III, ▶ 3 Spiele Entertainment Pack Indiana Jones, Commanche, History Line ▶ Allegro ▶ Joystick Aviator 5 ▶ Vision of Sound Graphic and Animation Vol. 1 ▶ ESCOM Multimedia Buch

899,-- Powersound
999,-- Powersound 16 Bit

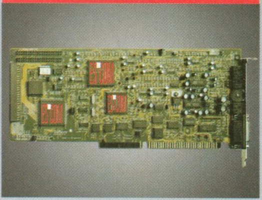


ESCOM 486 SX/25 PC Slimcase beige

▶ Intel 486 SX-Prozessor ▶ 25 MHz Taktfrequenz ▶ 4 MB RAM ▶ 170 MB Festplatte ▶ 1,44 MB 3.5"FDD ▶ Grafikkarte 1024x768 ▶ Schnittstellen: 2 x seriell , 1 x parallel, 1 x Gameport ▶ Fujitsu Qualitätskeyboard, 102 Keys ▶ 14" Color SVGA Monitor 1024x768 ▶ strahlungsarm, Lochmaske: 0.28 mm ▶ Windows Software im Preis enthalten: MS-DOS 6.0, MS-Windows 3.1 inkl. Windows f. Workgroups, Lotus Organizer (Dokumentation online) ▶ Ein weiteres Programm nach Wahl: Lotus Ami Pro oder Lotus Freelance Graphics f. Windows oder Lotus 1-2-3 f. Windows oder Lotus Improv f. Windows oder MS-Works f. Windows

1999,--

ESCOM Powersound Pro 16



ESCOM Powersound Pro 16
▶ 100% Microsoft Sound Standard ▶ 100% Soundblaster ▶ 100% ADLIB ▶ 100% COVOX Sound ▶ 100% Disney Sound Source ▶ 100% 16 Bit Technologie ▶ Stereo FM Musik Synthesizer mit OPL3 Chip ▶ 16 Bit Stereo Analog/Digital Recording ▶ 16 Bit Sampling von 4 KHz bis 44.1 KHz in Voll -Stereo ▶ Stereo Digital/Analog Mixer ▶ AT-Bus CD-ROM Interface für Mitsumi oder Panasonic CD-ROM LW ▶ Optionales Zusatzboard für SCSI-2 CD - ROM LW ▶ eingebaute MIDI Schnittstelle

399,--

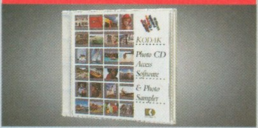
HiPro



Headphone ▶ Earphone ▶ Speakers ▶ Microphone ▶ anschließbar an jede Soundkarte ▶ oder jedes andere Audio Equipment

Earphone	14,95
Microphone	14,95
Headphone	29,--
Speakers	79,--

Kodak Photo CD



Auf Photo CD gespeicherte Amateur- oder Profifotos können geändert, bearbeitet, exportiert und dann unter anderem in DTP Programmen weiterverarbeitet werden. Lesbar auf Mitsumi CD ROM.

89,--

* Bei Kauf eines PC. Kann je PC nur einmal bezogen werden.

A D V A N C E D   C O M P U T E R   T E C H N O L O G Y.

Die ESCOM Multimedia Offensive

ESCOM Multispin SCSI CD-ROM

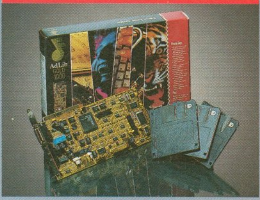
ESCOM Multispin SCSI CD-ROM
▶ High Speed SCSI-2 CD-ROM Laufwerk CR533 ▶ hergestellt von Matsushita (Panasonic) ▶ High Speed Zugriff: 290ms ▶ Double Speed Funktion: 306 KByte/s Datentransferrate ▶ 128 KB Buffer für absolut ruckfreie Animationssequenzen ▶ eingebautes SCSI-2 Interface ▶ CD-ROM XA-fähig ▶ Photo-CD-fähig ▶ Horizontale und vertikale Installation möglich ▶ Kopfhöreranschluß und Lautstärkeregler an der Gehäusefront integriert ▶ Komplett anschlußfertige Version inkl. SCSI-Controller, Kabel und Software-Treiber



899,--

Adlib Gold 1000

Adlib Gold
Das Warten hat sich gelohnt! Jetzt gibt es sie endlich: Die Stereo Soundkarte ▶ mit echten 12 Bit ▶ Yamaha OPL3 Chip für Musikausgabe ▶ FM Sounds in 16 Bit Auflösung ▶ Samples bis 12 Bit mit 44,1 kHz Stereo ▶ digitale Oversamplingfilter ▶ analoger Stereomixer für acht Eingänge ▶ MIDI Interface ▶ Stereoverstärker ▶ optionales Surround-Board nachrüstbar



399,--



ESCOM 486 DX/33 PC Slimcase black oder beige

▶ Intel 486 DX-Prozessor ▶ 33 MHz Taktfrequenz, Cache Speicher ▶ 4 MB RAM ▶ 170 MB Conner Festplatte ▶ 1,44 MB 3.5" FDD , 1,2 MB 5,25" FDD ▶ Grafikkarte 1024x768 ▶ Schnittstellen: 2 x seriell , 1 x parallel, 1 x Gameport ▶ Fujitsu Qualitätskeyboard, 102 Keys ▶ 14" Color SVGA Monitor 1024x768 ▶ strahlungsarm, Lochmaske: 0.28 mm ▶ Windows Software im Preis enthalten: MS-DOS 6.0, MS-Windows 3.1 inkl. Windows f. Workgroups, Lotus Organizer (Dokumentation online) ▶ Ein weiteres Programm nach Wahl: Lotus Ami Pro oder Lotus Freelance Graphics f. Windows oder Lotus 1-2-3 f. Windows oder Lotus Improv für Windows oder MS-Works f. Windows

2799,--

ESCOM Entertainment Pack

ESCOM Entertainment Pack
Jetzt gibt es die Hitparadenstürmer aus den Mediacontrol und Powerplay- Charts exclusiv bei ESCOM im preisgünstigen Aufpreispaket. Bei Kauf eines Rechners, Drucker, Monitor, Powerstreamer, Powersound Pro Stereo, CD-ROM Laufwerk, Soundblaster 16 ASP, Adlib Gold, Genius C105, Scanman Color, Powermodem oder Datahawk erhalten Sie das ESCOM Entertainment Pack zu einem Preis, für den Sie sonst nicht eines der 3 Spiele kaufen können: Indiana Jones, Comanche und History Line.



79,-- * Aufpreis für CD-ROM Edition

89,-- * Aufpreis für Disk Version

ESCOM Joysticks

CH-Flightstick: robust und präzise, Schubkraftkontrolle 2 Feuerknöpfe
Warrior 5: Steuergerät für Flugsimulation, 2 Dauerfeuerknöpfe
Aviator: ergonomischer Handgriff, Turbofeuer, automatische Zentrierung
Mach III: mit fast allen Programmen verwendbar

CH-Flightstick	79,--
Warrior 5	24,95
Aviator	49,95
Mach III	69,--



ESCOM Data Hawk

▶ internes Fax-Modem postzugelassen, (send und receive Fax) ▶ Übertragungs-geschwindigkeiten 300/1200/2400 Baud (DFÜ), 9600 Baud (Fax) ▶ Übertragungsnormen: CCITT V21, V22, V22bis, V23, V27ter, V29, V42 und V42bis ▶ Datenkompression durch MNP5 (1:2) und V42bis (1:4) ▶ inkl. Handbuch, Modemkabel (TAE 6N) und Windows Software ▶ Endkunden Hotline



299,--

Black Power Modem

ESCOM Black Power Modem
▶ externes Modem ▶ postzugelassen ▶ V21, V22, V22bis,V42, V42bis ▶ MMP 1-5 ▶ 300/1200/2400 Baud ▶ V42bis 9600 bps ▶ Send Fax

249,--



* Bei Kauf eines PC. Kann je PC nur einmal bezogen werden.

ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY.

OFFICE	STRASSE	TELEFON	TELEFAX
Aachen	Kleinmaschierstraße 37	0241 / 27734	0241 / 38257
Augsburg	Am Obstmarkt 7	0821 / 154268	0821 / 512208
Bayreuth	Carl Schüller Str. 8	0921 / 850415	0921 / 850517
Bensheim, Firma CUBE	Berliner Ring 143	06251 / 709626	06251 / 709611
Berlin I	Kurfürstendamm 92	030 / 3238086	030 / 3246081
Berlin II	Rheinstraße 60	030 / 8517497	030 / 8519641
Berlin III	Kurfürstendamm 94	030 / 3247895	030 / 3248319
Berlin IV	Hasenheide 12/Am Herrmannplatz	030 / 6911125	030 / 6921794
Bielefeld	Zimmerstraße 21/Ecke Bahnhofstr.	0521 / 63277	0521 / 63271
Bochum	Brückstraße 48	0234 / 60160	0234 / 60107
Bonn	Oxfordstraße 13	0228 / 695480	0228 / 695496
Braunschweig	Bohlweg 52	0531 / 46782	0531 / 43125
Braunschweig II NEU!	Hansestr. 31	ab 03.06.93	
Bremen	Bahnhofplatz 9	0421 / 13901	0421 / 14105
Bremerhaven	Schillerstraße 26	0471 / 200564	0471 / 23364
Chemnitz I	Adelsbergstraße 2	0371 / 445204	0371 / 445202
Chemnitz II	Mühlenstraße 29	0371 / 415533	0371 / 415533
Cottbus	Sandower Hauptstraße 20	0355 / 713048	0355 / 713048
Darmstadt	Mühlstraße 76	06151 / 24574	06151 / 28527
Dortmund	Silberstraße 28	0231 / 162367	0231 / 162481
Dresden I	Bautzner Straße 6	0351 / 54643	0351 / 54643
Dresden II	Kesselsdorfer Straße 47	0351 / 4326200	0351 / 4326200
Duisburg NEU!	Düsseldorfer Str. 6-8		
Düsseldorf	Immermannstraße 65	0211 / 351289	0211 / 350086
Düsseldorf II NEU!	Berliner Allee 2		
Erfurt NEU!	Johannesstr. 82	0361 / 20549	0361 / 20549
Essen	Lindenallee 6-8	0201 /235310	0201 / 230166
Frankfurt I / Main	Große Friedberger Straße 30	069 / 284065	069 / 296237
Frankfurt II / Main	Hanauer Landstraße 417	069 / 416015	069 / 425059
Frankfurt III / Main NEU!	Hochstr. 15	ab 13.05.93	
Frankfurt / Oder	Görlitzer Straße 16 a	0335 / 325716	0335 / 325716
Freiberg	Kreuzgasse 5	03731 / 33682	03731 / 33682
Freiburg i. Br.	Kaiser-Josef-Straße 255	0761 / 286338	0761 / 286339
Fulda	Am Rosengarten 10	0661 / 78424	0661 / 77404
Gera	Feuerbachstr. 46	0365 / 25260	0365 / 25260
Gelsenkirchen NEU!	Neumarkt 1-5		
Gießen	Neuen Bäue 13	0641 / 390936	0641 / 390839
Glauchau	Wilhelmstr. 2	0172 / 3701006	
Göttingen	Groner-Tor-Straße 33	0551 / 486161	0551 / 486127
Hamburg I	Kattrepel 10	040 / 323434	040 / 323435
Hamburg II	Wandsbeker Chaussee 305	040 / 2007135	040 / 2008994
Hamburg III/Harburg	Schloßmühlendamm 6	040 / 7676612	040 / 7676614
Hamburg IV/Altona	Jessenstraße 10	040 / 3805633	040 / 3805631
Hannover I	Karmarschstraße 44	0511 / 328557	0511 / 325416
Hannover II	Kurt-Schumacher-Str. 29	0511 / 1612501	0511 / 1612507
Heidelberg	Kurfürstenanlage 3	06221 / 160814	06221 / 160824
Heilbronn	Urbanstr. 12	07131 / 83448	07131 / 83481
Heppenheim	Tiergartenstraße 9	06252 / 71313	06252 / 73189
Hepp. ESCOM-MAIL	Kaltererstr. 29	06252 / 7902-6	06252 / 7902-22
Hof	Theresienstraße 25	09281 / 84806	09281 / 85119
Ilmenau	Erfurter Str. 29	03677 / 62699	03677 / 62698
Jena	Wagnergasse 11	03641 / 24669	03641 / 24669
Kaiserslautern	Eisenbahnstraße 70	0631 / 69982	0631 / 93445
Karlsruhe I	Kaiserstraße 172	0721 / 25132	0721 / 25141
Karlsruhe II	Kaiserstraße 188	0721 / 29886	0721 / 22497
Kassel	Neue Fahrt 3	0561 / 107096	0561 / 107098
Kiel	Sophienblatt 9	0431 / 677094	0431 / 678062
Koblenz	Casinostraße 40 / 42	0261 / 36528	0261 / 38270
Köln	Steinweg 11/ Martinstr. 32	0221 / 2580756	0221 / 255744
Köln II NEU!	Hansaring 115	ab 13.05.93	
Krefeld	Ostwall 113	02151 / 66292	02151 / 631858
Lauchhammer	Max-Baer-Straße 19	03574 / 2307	03574 / 2307
Leipzig	Endersstraße 6	0341 / 476908	0341 / 476908
Lörrach/Stetten*	Hammerstraße 2/Ecke Basler Straße	07621 / 140451	07621 / 140454
Lübeck	Breite Straße 16	0451 / 71448	0451 / 77188
Ludwigshafen	Rathausplatz 10-12	0621 / 511017	0621 / 623579·
Magdeburg	Bahnhofstraße 47	0391 / 343423	0391 / 343423
Mainz	Karmeliterplatz 4	06131 / 234223	06131 / 235978
Mannheim	T2,4 / Eingang im Hof	0621 / 152547	0621 / 152682
Marl NEU!	Marler Stern 9T		
Mittweida	Rochlitzerstraße 75	03727 / 91467	
Mönchengladbach	Berlinerplatz 5	02161 / 207052	02161 / 207053
München I	Arnulfstraße 87	089 / 1675465	089 / 1665688
München II	Schillerstraße 17	089 / 593926	089 / 553952
München III	Schwanthalerstr. 46	089 / 5439624	089 / 5439681
Münster	Bahnhofstraße 9	0251 / 46345	0251 / 46346
Nürnberg	Innere Laufer Gasse 29	0911 / 209717	0911 / 224125
Offenbach a. M.	Kaiserstr. 8	069 / 815338	069 / 818086
Oldenburg	Staulinie 12	0441 / 17400	0441 / 17409
Osnabrück	Johannisstraße 94	0541 / 201398	0541 / 201399
Oberhausen	Wörthstraße 5	0208 / 851520	0208 / 851572
Pforzheim	Zehnthofstraße 14	07231 / 359650	07231 / 359651
Potsdam	Friedrich-Ebert-Str. 119	0331 / 21335	0331 / 21335
Regensburg	Im Gewerbepark D 27	0941 / 42125	0941 / 42137
Reutlingen	Gartenstraße 10	07121 / 330195	07121 / 338947
Rostock	August-Bebel-Str. 13	0381 / 22657	0381 / 22657
Saarbrücken	Schillerplatz 14	0681 / 33964	0681 / 32547
Stralsund	Heilgeiststr. 38	03831 / 297491	
Stuttgart I	Tübinger Straße 18	0711 / 296905	0711 / 297857
St II / Bad Cannstatt	Seelbergstraße 4	0711 / 557186	0711 / 557210
Stuttgart III/Süd	Schelmenwasenstraße 37	0711 / 715060	0711 / 7150681
Trier	Paulinstr. 45	0651 / 25157	0651 / 25538
Ulm	Olgastraße 83-85	0731 / 6020549	0731 / 6020559
Villingen-Schwenningen	Villinger Str. 4	07720 / 36790	07720 / 38706
Wiesbaden	Rheinstraße 41	0611 / 307330	0611 / 372574
Worms	Diesterwegstr. 2	06241 / 594790	06241 / 595098
Wuppertal	Erholungsstraße 14	0202 / 452193	0202 / 452376
Würzburg	Gerberstraße 2	0931 / 13831	0931 / 13835
Zwickau	Äußere Zwickauer Straße 66	0375 / 242621	0375 / 242621
Zwickau	Leipziger Str. 134 (Umzug)	ab 13.05.93	

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Do. 10.00 - 20.30, Sa. 9.00 - 14.00, Langer Samstag 9.00 - 16.00 Uhr. * Lörrach: Mo. / Di. Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Mi. 10.00 - 14.00 Uhr, La. Mi. 10 - 18.30 Uhr, Do. 10.00 - 20.30 Uhr, Sa. 10.00 - 18.00 Uhr

ESCOM-MAIL Tel.: 0 62 52 / 79 02-6

Die im ESCOM-EXTRA gezeigten Produkte können Sie schnell und problemlos über unseren Direktversand bestellen. Ein Anruf oder Telefax genügt. Bei Fragen rufen Sie uns einfach an. Wir beraten Sie gerne und nennen Ihnen die exakten Lieferbedingungen. Telefon-Nr. 0 62 52 / 79 02-6, Telefax-Nr. 0 62 52 / 79 02-22

PC Direkt

ESCOM:Hardware-Versender des Jahres

Die Erfahrungen vieler Direktmarktkäufer haben entschieden, Namen und Fakten stehen fest. Die Leser von PC-Direkt - die führende PC-Zeitschrift im Direktmarkt - haben mit ESCOM die besten Erfahrungen gemacht und ESCOM zum Hardware-Versender des Jahres 1992 gewählt (Ausgabe 3/93). Der Dank geht an alle PC-Direkt-Leser. Ihre Entscheidung ist unser Auftrag für die Zukunft.

NETWARE FÜR GROßANWENDER

Sinnvoll für Profi-User,Groß- und Firmenkunden: Vernetzung von Computern! ESCOM wächst mit Ihren Ansprüchen: UnsereSpezialisten von CUBE sind von Kopf bis Fuß auf komplexe Netzwerke eingestellt. Für spezielle Lösungen, Beratung vor Ort und Installation vor Ort mit Inbetriebnahme und Schulung gibt es nur einen Namen: CUBE und nur eine Nummer: 0 62 51 / 709 626

DER ESCOM EINBAU-SERVICE

Die in ESCOM Extra genannten Preise für Videokarten, Soundkarten, CD-ROM Laufwerken und Streamer sind Mitnahmepreise.
Gleiches gilt für andere Artikel, die zum Einbauen in einen Rechner vorgesehen sind. Als Kundenservice bieten wir Ihnen jedoch bei Rechnerkauf gerne an, den Einbau in der Filiale vorzunehmen. Hierfür berechnen wir 25,-- pro Artikel. Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß der Einbau nicht immer sofort erfolgen kann. Der Einbau zusätzlichen Speichers (RAM) ist für Sie kostenlos.

ESCOM READY-TO-WORK SERVICE

Jetzt kommem wir zu Ihnen - nicht umgekehrt. Bestellen Sie über ESCOM Mail einen PC, unser Service kommt und baut den Rechner auf, installiert die mitgelieferte Software und konfiguriert das System. Wir übergeben den Rechner betriebsbereit und weisen Sie kurz in die Arbeit ein. Gleiches können wir Ihnen anbieten, wenn Sie den Rechner in der nächstgelegenen Filiale auswählen und kaufen. Unser Techniker kommt zu Ihnen und bringt den Rechner mit. Für diesen Service berechnen wir pauschal DM 330. Beratung in jedem Office oder über ESCOM Mail. Netzwerkintegration auf Anfrage. Termin nach Absprache.

FINANZKAUF Abwicklung: CITIBANK

ESCOM-Fans, aufgepaßt! Ab sofort kann sich jeder seinen Lieblings-PC von ESCOM leisten, auch wenn das Portemonnaie es gerade nicht zuläßt. Warum also irgendeinen PC kaufen, wenn es einer von ESCOM sein kann? Deshalb gibt es jetzt den FINANZKAUF! Und so gehts: Sie entscheiden, ob Sie Ratenkauf oder Zielkauf wünschen. Der effektive Jahreszins beträgt zur Zeit 14,9 %. Die Laufzeit beträgt 12 bis 72 Monate. Die Abwicklung (Auftragsbearbeitung, Schufa-Auskunft) erfolgt in jedem ESCOM-Office. Dort erhalten Sie auch die genauen Bedingungen zum ESCOM-Finanzkauf. Der Mindestauftragswert beträgt DM 500,-- (Software, sofern nicht im Preis enthalten, ist nicht auf Raten- oder Zielkauf erhältlich). Noch ein Tip: Wenn Sie nicht gerade zu Stoßzeiten wie am langen Donnerstag oder am langen Samstag kommen, können wir Sie ausführlich beraten.

ESCOM VOR-ORT-SERVICE

ESCOM Premium Vor-Ort-Service

Sie setzen Ihren ESCOM-PC professionell ein? Sie verdienen mit Ihrem Computer Ihr Geld? Dann sollten Sie nicht zögern und einen Vor-Ort-Servicevertrag abschließen! Für einen Betrag von 350,-- erhalten Sie Hilfe vor Ort bei Systemausfall (System = ein Standardrechner + ein 14"Monitor). Bei Kauf eines Hewlett Packard Druckers zum System beläuft sich der Betrag auf 500,--.
Serviceleistung: Arbeitszeit, Ersatzteile, Fahrzeit zum Einsatzort und zurück, Reaktionszeit von 8 Arbeitsstunden, 12 Monate Laufzeit, Verlängerung bis zu 3 Jahre möglich. Service ist möglich für beliebige Kombinationen aus ESCOM Hardware und HP Druckern.

ESCOM Business Vor-Ort-Service

Für DM 230,- bietet der ESCOM Business Vor-Ort-Service die gleichen Dienstleistungen wie der Premium Vor-Ort-Service jedoch mit einer Reaktionszeit von max. Arbeitstagen. Verlängerung bis zu 3 Jahren möglich. Service ist möglich für beliebige Kombinationen aus ESCOM Hardware und HP Druckern.

ESCOM BRING-IN-SERVICE

Wenn Sie selbst mithelfen, können wir Ihnen professionellen Service noch billiger anbieten. Für nur DM 100,- pro Jahr, pro System (System= ein Standardrechner u. ein 14" Monitor) erhalten Sie den ESCOM Bring-In-Service. Dieser schließt wie der ESCOM Premium Vor-Ort-Service Arbeitszeit und Ersatzteile ein. Sie bringen jedoch defekte Geräte in eine beliebige ESCOM Filiale.Kann der Schaden nicht sofort behoben werden, wird das Gerät zur schnellstmöglichen Reparatur in unsere Zentrale eingeschickt. Zusätzlich bieten wir an, Ihren Rechner 2xim Jahr zum gründlichen "Durchchecken" bei uns abzugeben. Verlängerung bis zu 3 Jahren möglich. Diesen Service bieten wir für beliebige Kombinatioen aus ESCOM Hardware.

Herstellerbedingte Lieferzeiten. Auf Grund erhöhter Nachfrage sind nicht immer alle Artikel sofort lieferbar. Aus Platzgründen sind nicht alle Artikel in allen Filialen verfügbar. Angebot, solange Vorrat reicht. Irrtum, Preis-und technische Änderungen sowie Modelländerungen vorbehalten. Bei vorinstallierter Software kann eine Diskettenversion gegen Aufpreis bezogen werden.

PRINZENROLLE



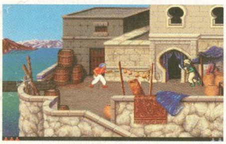
Preview von Prince of Persia 2

Jordan Mechner meldet sich zurück: Der Programmierer von »Prince of Persia« vollendet gerade die Fortsetzung zu diesem Klassiker.

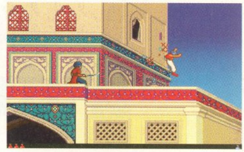
Wie werde ich ein erfolgreicher Spieleprogrammierer? Der Amerikaner Jordan Mechner schickte 1982 im zarten Alter von 17 Jahren eines seiner Hobby-Programme an die aufstrebende Firma Broderbund. Ein Jahr später wurde Mechners »Karateka« auf dem Apple II veröffentlicht, ein für damalige Verhältnisse richtungsweisendes Actionspiel mit fließender Animation. Obwohl sich Karateka weltweit 400.000 mal verkaufte, blieb der Junge bodenständig: In den nächsten Jahren machte er seinen Uni-Abschluß in Psychologie und bewarb sich bei einer Filmhochschule. Erst 1989 folgte sein nächstes Broderbund-Spiel »Prince of Persia«, die PC-Umsetzung folgte zwei weitere Jahre später. Prince of Persia gilt heute noch als erlesener Geschicklichkeits-Test, der vor allem dank der detaillierten Animationen der Spielfiguren für Furore sorgte. Kurioserweise floppte das Programm in den USA, entwickelte sich in Europa und Japan aber zum Dauerbrenner. Jordan Mechner hat sich deshalb auf eine Fortsetzung gestürzt, die auf PCs entwickelt wird und grafisch entsprechend aufwendiger wird als Teil 1. Prince of Persia 2 trägt den Untertitel »The Shadow of the Flame« und soll im Laufe des Sommers bei Broderbund erscheinen.



Mit 28 Jahren zählt Prince-Papa Jordan Mechner bereits zu den wandelnden Programmierer-Legenden



Dank neuer Säbeltricks werden die bösen Buben kunstvoll gepiekt



Drei Dinge braucht der Prinz: Gutes Timing, Geschick und Durchhaltevermögen beim Knacken der Puzzles

Beim Nachfolger steuern Sie wieder den netten Prinzen vom Dienst, der sich in 15 Levels gegen den Bösewicht Jaffar behaupten muß. Der altbekannte Schurke tarnt sich als Prinz, überzeugt mit seinen magischen Tricks gar die Prinzessin und läßt den wahren Helden gar aus dem Palast werfen. Der Weg zurück zum Thron ist mit zahlreichen Fallen und Gegnern gepflastert. Nur mit kühnen artistischen Einlagen und kunstvollem Schwertgefuchtel kann unser Prinz sich behaupten. Ein schickes Intro, Zwischensequenzen und Dialoge mit anderen Charakteren sollen das Filmgefühl verstärken. Das Programm läuft auch auf 286ern; die akustische Unterstützung wird mit vielen digitalisierten Effekten ganz auf Soundblaster-Karten ausgelegt sein. **(hl)**

JORDAN MECHNER...

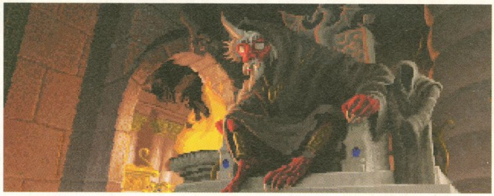
...über die Verbesserungen gegenüber dem Vorgängerspiel:
»Ich habe versucht, die Steuerung so unkompliziert wie möglich zu machen; trotzdem beherrscht der Prinz jetzt einige neue Bewegungen. Er kann jetzt z.B. mit dem Schwert senkrecht nach unten stoßen, sich mitten im Kampf umdrehen und beherrscht etwas Magie. Die Hintergrundgrafiken sind natürlich wesentlich aufwendiger.
Prince 1 wurde auf einem Apple II mit 128 KByte RAM entwickelt; Prince 2 ist ein richtiges PC-VGA-Programm. Die spielerische Mischung aus Puzzles und Action wird ähnlich ausfallen wie beim Vorgänger, ist aber wesentlich komplexer.«

...über das Programmierteam von Prince 2:
»Das Kernteam besteht aus einem halben Dutzend Personen; dazu kommt ein weiteres Dutzend Grafiker, Musiker und Programmierer, die teilweise an dem Projekt mitgewirkt haben. Zum Vergleich: Das Prince of Persia-Team war sehr klein – es bestand nur aus mir. Ach ja, meine Vater kam außerdem für ein paar Tage dazu, um die Musik zu komponieren.«

...über seine Zukunftspläne:
»Ich stelle gerade ein kleines Entwicklungsteam zusammen. Wir wollen in den nächsten eineinhalb Jahren ein Spiel produzieren, daß sich mit nichts vergleichen läßt, was bisher erschienen ist.«

Preview von »Lands o'Lore - Throne of Chaos«

WESTWOOD SPIELT EINE ROLLE

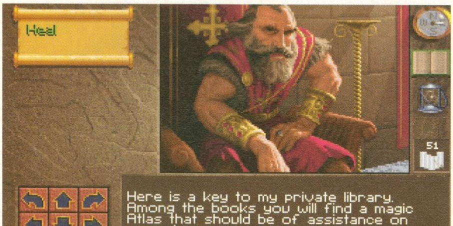


Virtuose Zwischenbilder im Großformat dürfen bei Lands o'Lore nicht fehlen

Aktuell

Nach erfolgreichen Ausflügen in die Abenteuer- (»Legend of Kyrandia«) und Strategie-Gefilde (»Dune II«) zieht es die amerikanische Programmierer-Truppe Westwood wieder zu den Rollenspielen. Im Sommer erscheint mit dem grafisch fulminanten »Throne of Chaos« der erste Teil der neuen Fantasy-Saga »Lands o'Lore«.

Lange Jahre wirkte das Programmierteam Westwood im Verborgenen. Es schrieb für andere Softwarefirmen so manchen kapitalen Kassenfüller; besonderen Ruhm errangen die beiden ersten »Eye of the Beholder«-Rollenspiele, die für SSI entstanden. Die Qualitätsarbeit der Mannen aus Las Vegas sprach sich bis zu Virgin Games herum. Vor knapp einem Jahr verleibte sich der munter expandierende Software-Sproß von Richard Bransons Firmenimperium die Westwood Studios ein. Westwood konzentriert sich weiterhin aufs Wesentliche: das Programmieren guter Spiele. Verwaltung und Vermarktung liegen in den Händen von Virgin, wo man sich selbige bereits zweimal reiben durfte. Sowohl das Grafik-Adventure »Legend of Kyrandia« als auch das Strategiespiel »Dune II« waren Hits Made by Westwood. Daß die Amerikaner immer noch Spaß an ihrer Arbeit haben, merkte man bei einer Audienz während der ECTS-Messe in London. In einer Branche, in der die Manager mehr Lust auf Spreadsheet-Umsatzhochrechnungen als auf ihre eigenen Spiele haben, fällt ein Typ wie Brett Sperry höchst angenehm auf. Der permanent gut gelaunte Chef der Westwood Studios verbreitet Ideen über gutes Spieldesign und Programmierarbeit, daß es nur so eine wahre Freude ist: »Wir haben drei unabhängige Teams, die sich jeweils um ein Genre kümmern. Es sind Experten für Rollen-, Strategie- und



Gut ausgerüstet beginnt der Kampf gegen Scotias Schergen

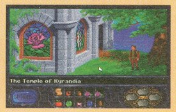
WESTWOOD'S GREATEST HITS



Dune II
Strategiespiel, veröffentlicht von Virgin. PC PLAYER-Wertung: 79.
Bodenschätze plündern, heimischen Stützpunkt ausbauen und die bösen Nachbarstämme bekämpfen: Mit seinem rasanten Spielsystem kann diese Software-Adaption des Romans »Der Wüstenplanet« auch Strategiespiel-Verächter begeistern.



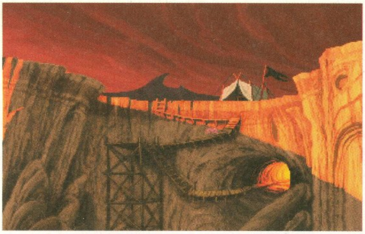
Eye of the Beholder II: Legend of Darkmoon
Rollenspiel, veröffentlicht von SSI. PC PLAYER-Wertung: 78. Elegante Bedienung, ein paar heftige Puzzles und schaurig-schöne Monster. In der Ära vor Ultima Underworld sorgte Beholder II für die beste Rollenspiel-Atmosphäre.



Legend of Kyrandia
Abenteuerspiel, veröffentlicht von Virgin. PC PLAYER-Wertung: 77.
Zauberhaftes Märchen-Adventure, gegen das jede »King's Quest«-Folge arm aussieht. Kyrandia bietet elegante Bedienung, eine spannende Handlung und in Gestalt des verrückten Hofnarren Malcom einen der originellsten Computerspiel-Schurken aller Zeiten. (hl)



In der Party ist Platz für drei Charaktere; die »Besetzung« darf beliebig gewechselt werden



Seufzerschöne Grafiken

Abenteuerspiele. Dazu gibt es Künstler, die sich auf Grafik und Sound spezialisiert haben; sie wandern quasi von Team zu Team, um die einzelnen Titel zu vollenden. Unser Ziel ist es, daß jedes Team ein gutes Programm pro Jahr fertigstellt.«

Die Abenteurer und Strategen haben ihr Soll fürs erste erfüllt; jetzt sind also die Rollenspieler an der Reihe, ihr erstes Programm für Virgin abzuliefern. Und gerade in diesem Genre



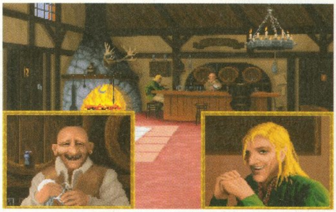
Nicht trödeln, zuhauen! Bei Kämpfen sorgt der Echtzeitfaktor für wohlige Hektik

hat Westwood einen sehr guten Ruf zu verteidigen. Die beiden höchst erfolgreichen »Beholder«-Rollenspiele stammen von den Mannen aus Las Vegas; mit dem dritten Teil dieser Serie hat Westwood nichts mehr zu tun (siehe SSI-Interview in der letzten Ausgabe). Im August soll ein neues Fantasy-Kapitel eröffnet werden: Mit »Lands o'Lore: Throne of Chaos« erscheint dann der erste Teil einer neuen Rollenspiel-Serie. Im Mittelpunkt des Geschehens steht die Hexe Scotia, die ihr Aussehen beliebig verändern kann. Durch ihren bösen Zauber fällt der gute König Richard in ein Koma. Scotias Machtergreifung kann nur verhindert werden, wenn Ihre Heldentruppe den sagenhaften Truth Stone vor ihr findet. Gewisse Ähnlichkeiten zu den Beholder-Programmen waren bei der Lore-Vorführung von Programmierer Michael Legg nicht zu übersehen. Michael gehört eigentlich zum Kyrandia-Adventureteam, ist aber Rollenspieler aus Passion und hilft seinen Kollegen gerade bei der Fertigstellung. Er meint: »Wir haben natürlich einige gute Ideen übernommen oder weiter entwickelt. Es ist für uns ein Segen, daß wir uns nicht mehr an die AD&D-Regeln halten müssen und alle Freiheiten beim Spieldesign haben«.

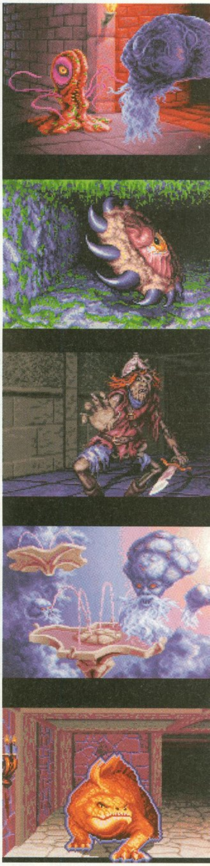
Ähnlich wie bei Beholder bewegt man seine Heldengruppe durch eine dreidimensional dargestellte Landschaft. Dreht sich die Party zur Seite oder geht nach vorne, wird die Ansicht jetzt sanft nach vorne gescrollt; allerdings bewegt man sich weiter Feld für Feld vorwärts und hat keine totale Bewegungsfreiheit wie bei »Ultima Underworld«. Im Gegensatz zu den Dungeon-lastigen Mitbewerbern soll Lands o'Lore viel Abwechslung bieten: Das Szenario ist in circa 30 unterschiedliche Bereiche wie Sümpfe, Ruinen, Wälder oder Schlösser unterteilt.

Im Spielverlauf wird man öfter zwischen verschiedenen Charakteren wechseln müssen. Ist eine Figur aus der drei Personen umfassenden Party entfernt, kann sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgenommen werden. Die Entwicklung der einzelnen Spielfiguren erinnert ein wenig an das Charakter-Handling bei »Dungeon Master«: Je häufiger ein Talent eingesetzt wird, desto besser wird es beherrscht. Wer ständig zum Schwert greift, steigert seinen Angriffs-Wert; stetes Zaubern erhöht hingegen das Magiekönnen. Für Aufregung und Atmosphäre sollen über 50 verschiedene Monster, ein verbessertes Echtzeit-Kampfsystem und grafisch aufwendig umgesetzte Zaubersprüche sorgen. Bei den stilvollen Grafiken haben sich die Westwood-Künstler selbst übertroffen; einige Animationen sind geradezu gespenstisch gut und das Intro alleine provoziert offene Münder.

Wie geht's weiter bei Westwood? Nach Throne of Chaos ist der Nachfolger zu Legend of Kyrandia fällig. Ein neues Strategiespiel, das auf dem Dune II-System basiert, ist für Anfang 1994 angepeilt. Brett Sperry verspricht neben spielerischen Verbesserungen ein pralles Fantasy-Szenario, bei dem man Dämonen, Drachen & Co. als Einheiten kommandiert. **(hl)**



Unser geselliger Elf läßt sich im Wirtshaus auf ein Schwätzchen ein



Ein Blick auf einige der über 50 Monster

Hitparade
PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS

1. **X-WING** (-) LucasArts
2. **LEMMINGS 2** (-) Psygnosis
3. **TRANSARCTICA** (-) Silmarils
4. **ULTIMA VII/II: SERPENT ISLE** (-) Origin
5. **DUNE II** (-) Virgin/Westwood
6. **HANNIBAL** (-) Starbyte
7. **COMANCHE** (1) Novalogic
8. **DOGFIGHT** (-) Microprose
9. **JORDAN IN FLIGHT** (-) Electronic Arts
10. **HISTORY LINE 1914 - 1918** (12) Blue Byte

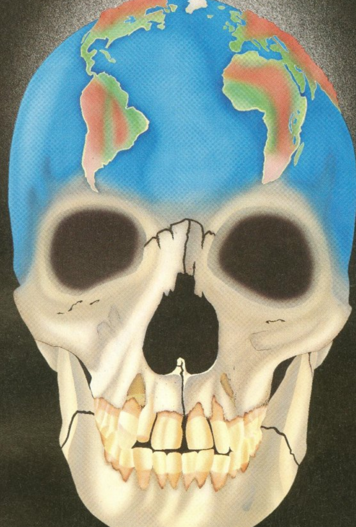
Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: März 1993.

PC PLAYER LESER-CHARTS

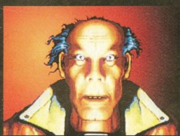
1. **INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS** (1) LucasArts
2. **COMANCHE** (2) Novalogic
3. **SECRET OF MONKEY ISLAND 2** (4) LucasArts
4. **ULTIMA UNDERWORLD II** (6) Origin
5. **WING COMMANDER II** (3) Origin
6. **LEMMINGS** (7) Psygnosis
7. **ULTIMA UNDERWORLD** (14) Origin
8. **ALONE IN THE DARK** (12) Infogrames
9. **LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES** (8) Electronic Arts
10. **DUNE II** (-) Virgin/Westwood

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte schicken Sie und eine Postkarte, auf der Ihre drei momentanen Lieblingsspiele stehen.

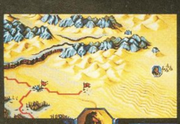
BURNTIME











Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - **Überleben!**

Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab August 1993!

MAX DESIGN, Salzburger Straße 106, A-8970 Schladming, Tel. 0043-3687-24147

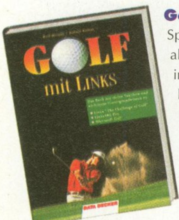
Neue

READ.ME

Spielebücher

Spielebücher sind offensichtlich ein großer Renner, betrachtet man das immer reichhaltiger werdende Angebot deutscher Verlage. Doch sind sie auch die oft stolze Summe wert, die Sie dafür über die Ladentheke schieben müssen?

So manches Computerspiel ist komplizierter zu handhaben als das Betriebssystem oder Ihre Textverarbeitung. Was liegt da näher, als sich neben diversen DOS-Bibeln und Datenbank-Brevieren auch die enträtselten Eigenheiten Ihres Lieblingsspiels auf das heimische Bücherregal zu stellen. Außerdem ist es wichtig, nicht nur eine zusätzliche Abschrift der schon mit dem Spiel mitgelieferten Anleitung zu erhalten - außer natürlich, sie sind im Besitz einer Raubkopie und wollen statt der über 100 Mark für das Originalprogramm bloß 30 Mark für Hinweise auf die Bedienung ausgeben. Diese Kundschaft mag bei der Veröffentlichung von Tips-Büchern miteinkalkuliert sein; Publikationen, die nur auf derartige Käufer ausgerichtet sind, enttäuschen dann aber den ehrlichen Spieler, der mehr erfahren will, als er in der regulären Anleitung nachlesen kann.
Waren es am Anfang noch einfach gehaltene »Hint-Books«, die mit Lösungen für Abenteuerspiele den Markt dominierten, so folgten bald Bücher zu den komplexen Flugsimulationen. Heute kann man zu fast jedem Bereich etwas finden. Wir haben uns einige interessante Titel herausgepickt und werden Sie auch zukünftig über neue Veröffentlichungen auf dem Laufenden halten.

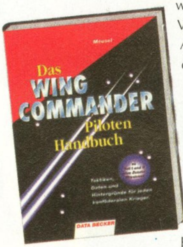


Golf mit Links

Spätestens seit Bernhard Langer (respektive allerspätestens seit unserem Golf-Schwerpunkt in Ausgabe 1/93) ist Golf auch hierzulande höchst populär. Großer Beliebtheit erfreuen sich auch die Golfsimulationen aus dem Hause Access. Als Normalsterblicher kann man jedoch höchstens auf bescheidene Minigolf-Erfahrungen zurückblicken und tut sich daher anfangs noch recht schwer mit diesen anspruchsvollen Programmen. Als Hilfe kommt das Buch »Golf mit Links« in Frage.
Nach einem kurzen Streifzug in die Golfgeschichte erhält man eine gelungene Einführung, die selbst einem Ignoranten wie mir eindeutig erklärt, was um Himmels willen denn bloß ein »Handicap« ist. Anschließend wird ausführlich Hilfestellung bei der Bewältigung der verschiedenen Golfkurse geleistet. In einem Referenzteil gehen die Autoren auf die technische Bedienung der Programme »Links«, »Links 386 Pro« und »Microsoft Golf« ein. Die vielen Bildschirmfotos, Karten, Grafiken und Tabellen verstärken den positiven Eindruck noch.

Wing Commander-Doppel

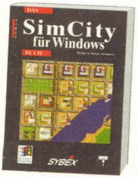
Der lange Krieg zwischen der Menschheit und der Kilrathi-Katzenrasse hat wie kaum ein anderes Ereignis die digitale Welt erregt. Kein Wunder, daß gleich zwei Publikationen dem unerschrockenen Raumpiloten unter die Arme greifen wollen.



Von einem amerikanischen Autor wurde »Die Geheimnisse des Wing Commander« verfasst. Mike Harrison schrieb sein Buch aus der Sicht von »Lt. Colonel a.D. Carl T. La Fong«, der die zahlreichen Missionen sowohl der beiden Wing Commander-Teile als auch der »Secret Missions 1 und 2« in Form von Memoiren beschreibt. Aus diesen Schilderungen und den beigefügten Karten kann man manchen wertvollen Tip entnehmen. Der Abschnitt »Die Jahre an der Akademie« beinhaltet zusätzlich generelle strategische Hinweise. Durch den Schreibstil liest sich das Buch fast wie ein Roman. Leider merkt man an der Satzkonstruktion und Wortwahl stellenweise sehr deutlich, daß es sich um eine wohl unter Zeitdruck entstandenen Übersetzung aus dem Amerikanischen handelt.
Sprachlich sauberer ist das von Rolf Meusel geschriebene »Wing Commander Piloten-Handbuch«. Meusel beschreibt ausführlich die einzelnen Charaktere, Schiffstypen Cockpitanzeigen und Raumsektoren. Ein besonderes Kapitel ist der Taktik des Raumkampfes gewidmet. Die einzelnen Missionen werden knapper als in dem Buch von Harrison abgehandelt, doch alle relevanten Informationen sind enthalten. Der Stil von Meusel ist zwar nicht so romanhaft wie bei dem amerikanischen Gegenstück, aber lebendig und dem Thema angemessen. Meusel legt den Schwerpunkt auf eine gute grundsätzliche Vorbereitung des angehenden Raumpiloten, während Harrison die einzelnen Missionen in den Vordergrund stellt.
Eine Empfehlung kann man nur schwer aussprechen, denn es kommt darauf an, was der jeweilige Leser von dem Buch erwartet. Ideal wäre es, sich einfach beide Bände zuzulegen. Harrisons »Die Geheimnisse des Wing Commander« wird von Markt&Technik verlegt und kostet 29 Mark. Für 24,80 Mark sind Sie bei Meusels »Das Wing Commander Piloten-Handbuch« von Data Becker dabei.

NEUE SPIELEBÜCHER - DIE AUSLESE

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
Golf mit Links	Meusel/Kniest	Data Becker	3-89011-597-7	24,80 Mark	Sehr gut
Die Geheimnisse des Wing Commander	M. Harrison	Markt&Technik	3-87791-359-8	29 Mark	Gut
Das Wing Commander Piloten-Handbuch	R. Meusel	Data Becker	3-89011-538-1	24,80 Mark	Sehr gut
Das SimCity für Windows-Buch	Altenhövel	Sybex	3-88745-777-	29,80 Mark	Sehr gut
Das große Buch zu SimCity und SimEarth	T. Knebel	Data Becker	3-89011-384-2	29,80 Mark	Befriedigend



Zwei Sim City-Führer

Maxis löste vor einigen Jahren mit der Veröffentlichung von »SimCity« einen regelrechten »Sim-Boom« aus: Wo vorher nur öde Buchstabenwüsten und abweisende Zahlengebirge vorherrschten, entstanden mit einem Mal blühende Stadtlandschaften. In Expertenkreisen wird gemunkelt, daß viele städtebauliche Fehler der Vergangenheit hätten vermieden werden können, wäre SimCity schon früher erhältlich gewesen. Erst seit kurzer Zeit ist »Das SimCity für Windows-Buch« von Michael und Markus Altenhövel zu haben. Sehr detailliert geht das Autorengespann sowohl auf den generellen Umgang mit dem Programm als auch auf sämtliche Feinheiten ein. Zu fast allen Einzelheiten des Spiels werden wertvolle Tips gegeben. Die englischen Bildschirmtexte wurden in einem Kapitel ins Deutsche übersetzt und die einzelnen Szenarien und Zusatzprogramme werden gründlich abgehandelt. Als Anschauungsmaterial enthält eine beigefügte Diskette verschiedene Entwicklungsstadien der fiktiven Stadt »Sybex«. Für SimCity-Fans ist dieses Handbuch unverzichtbar, zumal es auch für die DOS-Version zu gebrauchen ist.

»Das große Buch zu SimCity und SimEarth« von Thomas Knebel wird SimCity-Fans herb enttäuschen. Wenn man Besitzer des Originalhandbuches ist, kann man ob der dürftigen Informationen von einen Erwerb dieses Buches getrost absehen. Ganz im Gegensatz dazu ist hingegen der erste Abschnitt des Buches zu bewerten, der sich mit SimEarth befaßt. Der Autor beleuchtet als Diplom-Geologe sachkundig und durchaus kritisch diese Planetensimulation. Zum besseren Verständnis des Programms werden die naturwissenschaftlichen Grundlagen anschaulich erklärt und somit wird der Lerneffekt der Simulation noch unterstützt. Quantitativ als auch qualitativ liegt der Schwerpunkt dieses Bandes also bei SimEarth. Der SimCity-Teil ist wohl nur als Bonus zu betrachten oder diente dem Verlag als Zugpferd zum Ankurbeln des Verkaufs. **(tw)**



Preiswerte PCs der 486SX-Klasse im Test

Eigentlich wollten Sie sich ja schon zu Weihnachten einen 486er anschaffen. Aber da haben Ihnen Ihre Freunde geraten: Warte lieber noch ein bißchen, denn ab Anfang 1993 gehen die Prozessor-Preise garstig in den Keller. Intel wird nicht mehr die alleinigen Produktions-Rechte am 486er halten und damit ist der Ring für den Preiskampf freigegeben – denkste! Intel hat

SPIELE-KISTEN FÜR AUFSTEIGER

Jeder namhafte Hersteller lockt inzwischen mit 486SX-Computern zu Niedrigpreisen. Bürgt das »486«-Aushängeschild aber immer für Qualität? Sechs aktuelle Modelle wurden von uns gründlich durchgecheckt und vor allem auf ihre Spieletauglichkeit hin geprüft.

mal wieder einen Prozeß gegen Widersacher AMD gewonnen, monopolisiert fröhlich weiter und hält das Preisniveau horrend hoch.

Doch der Wunsch nach dem 486er-PC ist stärker denn je, und siehe da: Es gibt sie doch, die erschwinglichen 486er. Wenn nur das verflixte SX nicht wäre. Man hat sich ja schlau gemacht und weiß, daß ein 486SX-Chip keinen Mathe-Hilfsprozessor enthält (der wäre gut für 3D-Simulationen), also quasi einem 386er gleichkommt. Trotzdem ist er schneller, da er mit einem internen Cache (Zwischenspeicher) und einem optimierten Microcode aufwartet. Aber nicht nur das, auch für die Zukunftsperspektive ist gesorgt: SX raus, DX2 oder Overdrive rein (wenn Sie mal 'nen Tausender übrig haben oder die Preise purzeln) – und schon besitzen Sie einen »echten« 486er. Wie's gemacht wird, erfahren Sie übrigens im Anschluß an diesen Testbericht im Artikel »Overdrive Turbo«.

Warum also noch warten? Rein in den nächsten Computerladen, gut zwei dicke Scheine hingeblättert und Sie haben Ihren Seelenfrieden wieder. Oder doch nicht? Lebt ein Computer etwa nicht vom Prozessor allein? Sollten Sie durch Ihre rosarote 486er-Brille vielleicht Grafikkarten-Power, Festplatten-Kapazität und Monitor-Güte nicht ganz so kritisch betrachtet haben? Wenn Sie jetzt anfangen, alle Glieder aus Ihrer schwachen Computer-Kette auszutauschen, dann wird's mächtig teuer – nochmal zwei von den obengenannten Scheinchen und zudem viel Zeit und Ärger investieren zu müssen, ist keine Seltenheit.

Damit Ihnen dieses Erlebnis erspart bleibt, haben wir für Sie sechs preiswerte 486SX-Computer namhafter Hersteller auf Herz und Nieren geprüft. Die wichtigsten technischen Daten und Leistungsmerkmale finden Sie in der Tabelle. Da Worte mehr als Zahlen sagen, haben wir nachfolgend unsere subjektiven Eindrücke bezüglich jedes Prüflings sowie seine gravierendsten Schwächen und Stärken zusammengefaßt.



Der Strahlemann: T-Bird Drive



Ohne Zweifel: ASIs T-Bird Drive ist nicht nur der schwärzeste des Sextetts, sondern auch das Modell mit der üppigsten Ausstattung. Neben dem Computer, der Tastatur und dem Monitor erhalten Sie eine Maus samt Mauspad, ein Aktivlautsprecher-Paar, einen Kopfhörer sowie ein paar fetzig-edle Folien zum Bekleben von Computergehäuse und Tastatur. Aber leider überwiegt die Masse und nicht die Klasse: Schon bei relativ geringer Lautstärke scheppern die Boxen, der Kopfhöhrer ist reichlich filigran geraten und die mickrige Maus sollten Tierliebhaber besser einschläfern – sie hinkt gerne und ist wenig anschmiegsam. Aber gut, das ist natürlich nur Kleinkram und leicht zu ersetzen.

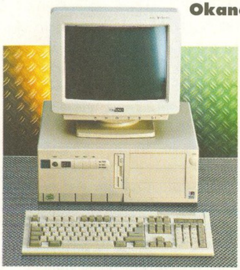
Schlimmer sieht's da schon beim Monitor aus. Der verkraftet keine Auflösungen über 640x480 Punkten (als einziger Monitor unseres Testfeldes), ist weder strahlungsarm noch ein Ausbund an Schärfe und läßt nahezu keine Einstellungen der Bildgröße und -lage zu. Also: ab zum Recycling. Die Tastatur hingegen macht zwar einen etwas klapprigen Eindruck, doch schreiben läßt sich's mit ihr ganz ordentlich. Was bleibt? Ach ja, der eigentliche Computer natürlich, der im Zubehörberg regelrecht untergeht. Und dabei ist er zweifellos das stärkste Glied in der schwarzen Kette. Seine Ausstattung brilliert mit einen CD-ROM-Laufwerk und einer Soundkarte. Das Mitsumi-CD-ROM-Laufwerk ist dank 16-Bit-DMA recht flott, liest auch Photo-CDs (sofern Sie die Treibersoftware dazu haben) und erlaubt es, die CDs ohne lästigen Caddy (Spezial-Schutzhülle) einzulegen. Auf der mitgelieferten CD des ursprünglichen T-Birds (dazu gleich mehr) tummelten sich unter anderem Spiele-Klassiker wie Monkey Island und Mad TV. Die Soundkarte ist ebenfalls keine Unbekannte und hört auf den Namen »Audio Blaster junior« (baugleich mit der Sound Galaxy BX). Die herausragendsten Merkmale: Sound Blaster/AdLib-kompatibel, 8-Bit-Digitalisierung und -Wiedergabe, Lautstärke-Regler (...sowie höllisches Rauschen in Verbindung mit den beiliegenden Aktiv-Lautsprechern). Was uns noch aufgefallen ist: Die Festplatten-Kapazität (wiederum die des ursprünglichen Modells) ist viel zu klein und das Diskettenlaufwerk zu schießwütig (gehen Sie nach den Drücken der Auswurftaste besser etwas zur Seite).

Daß die Festplatte auch bei wohlwollender Betrachtungsweise zu klein geraten ist, hat ASI dazu bewogen, ab sofort nur noch 80 MByte-Festplatten in den T-Bird Drive einzubauen. Auch eine Photo-CD nebst nötiger Treibersoftware ist nun mit dabei, und die beiden Spiele (Mad TV, Monkey Island) wurden durch Inka (CD-Version) und Civilization

ersetzt. Leider hatte unser Testgerät noch nicht die 80 MByte-Platte, weshalb wir Ihnen nur die Benchmark-Ergebnisse des 51-MByte-Vorgängers präsentieren können – hoffentlich ist sie nicht vom gleichen Typ wie die ebenfalls 80 MByte fassende Festplatte des Highscreen.

Unsere Umrüsttips, wenn Sie einen T-Bird geschenkt bekommen haben sollten: Andere Maus anschließen, bessere Grafikkarte (schneller, höhere Bildwiederholfrequenzen) einsetzen und einen guten Monitor (scharf, strahlungsarm, eventuell Multisync-Modell) dazukaufen. Oder: Sie warten auf den neuen T-Bird Drive Plus (zu veranschlagender Mehrpreis: rund 400 Mark). ASI hat die verkaufsbedrohlichen Kinderkrankheiten des T-Bird messerscharf erkannt und will ihn mit einer dickeren Festplatte (120 MByte) sowie einem strahlungsarmen Monitor mit integrierten Lautsprechen kurieren. Klingt erfolgversprechend, doch ob's wirklich hilft, können wir leider noch nicht sagen, denn das brandneue Testgerät erreichte uns nicht rechtzeitig zum Redaktionsschluß.

Der Biedermann: Okano



So üppig ASIs schwarzer Vogel angeflattert kam, so spartanisch präsentiert sich Karstadts Hausmarke Okano. Mehr als die Grafik- und die Schnittstellenkarte gibt's ebenso wenig wie ein CD-ROM. Nicht mal ein kleines, niedliches Mäuschen versteckt sich in der voluminösen Verpackung. Daran zeigt sich, daß der Rotstift der Karstadt-Manager exzellent schreibt.

Doch davon einmal abgesehen bietet keiner der vier Konkurrenten drei freie 5,25-Zoll-Laufwerksschächte und einen nervenschonenden, temperaturgeregelten Lüfter, mit dem der Okano protzt. Dieser schaltet sich nur bei Bedarf kurz ein und schweigt sonst angenehm stille. Der Monitor könnte etwas mehr Bild zeigen und ist auch bei den Regelmöglichkeiten nicht gerade freigiebig. Die flotte Festplatte gleicht die mangelhafte Tastatur ein wenig aus. Hat man seine Hände öfter am Joystick (leider nicht gratis dabei) als an der Tastatur, dann bietet der Okano eine solide Verarbeitung und viel Erweiterungsplatz zu einem – trotz der mageren Ausstattung – sehr guten Preis.

Der Flachmann: Escom



Optisch ist der Escom 486SX25 meine Nummer 1. Die Gehäuse von Computer und Monitor sind technisch-nüchtern und doch edel gestylt. Die Zentraleinheit ist flach genug, um den Monitor nicht in schwindelnde Höhen zu heben. Die plane »Flatscreen«-Bildröhre hebt sich angenehm von der Wahrsagerinnenkugel-Konkurrenz ab. Auch sein Regelwerk ist komplett und gut zu bedienen. Dafür geizt die Computer-Elektronik sowohl mit Grafikpower als auch mit freien 16-Bit-Steckplätzen. Einige Megabyte an freiem Festplattenspeicher gewinnen Sie übrigens, wenn Sie die auf Platte gespeicherten DOS-, Windows- und Works-Diskettenbackups auf Disketten ablegen (kann automatisch erfolgen) und diese Dateien anschließend von der Festplatte verbannen.

Zwei Peinlichkeiten am Rande: Die Steckkarten wurden zwar mit Heißkleber unnötigerweise gegen Herausfallen gesichert, nicht jedoch das Festplattenkabel. Und just dieses war bei unserem Testgerät auch prompt abgefallen (»HDD-Controller failure«). Kann passieren. Nicht beilegen sollte man allerdings eine Grafikkarten-Treiberdiskette im 5,25-Zoll-Format, wenn im Computer kein 5,25-Zoll-Laufwerk eingebaut ist. Wenig witzig ist auch, daß die Treiber (hat man sie erst mal auf eine 3,5-Zoll-Diskette kopiert) bei der Installation Windows 3.0(!)-Dateien anfordern und deshalb beim besten Willen nicht installierbar sind. Schade, denn mit den Treibern könnte die Grafikkarte 256 Farben unter Windows darstellen (deshalb gibt's auch kein WinTach A8-Benchmark-Ergebnis). Also meine Damen und Herren aus Heppenheim: Nur nicht hudeln und ständig auf die colanisierte Konkurrenz schielen. Mit etwas mehr Sorgfalt und einer zeitgemäßen Grafikkarte hätten Sie – nicht zuletzt dank des edlen Monitors – einen stichstarken Trumpf im 486er-Spielchen.

Der Dressman: Highscreen



Ob Ihnen das Design des Herrn Colani gefällt oder nicht, müssen Sie selbst entscheiden (siehe Bild). Wie auch immer, das durchgestylte Gehäuse bietet viel Platz für Erweiterungen und die

Festplatte läßt sich herausziehen und damit leicht gegen eine mit größerem Platzangebot austauschen. Und das sollten Sie auch in Betracht ziehen, denn weder die gut 80 MByte Kapazität noch die lahme Datenübertragungs-Geschwindigkeit können begeistern. Die Grafikkarte ist nicht so leicht zu wechseln, aber auch sie hätte wie die Tastatur einen Austausch nötig. Da Vobis zahlreiche Alternativ-Festplatten und -Grafikkarten (natürlich gegen entsprechenden Aufpreis) im Angebot hat, können Sie sich immerhin Ihre Wunsch-Kombination zusammenstellen und müssen sich nicht mit dem kargen Basis-System zufriedengeben.

Schön Wetter macht der Monitor (Typenbezeichnung wichtig: MS 1457 LE-II), dessen Schärfe und Zeichenkontrast unangetastet an der Spitze des Testfeldes stehen. Da auch die Bildgröße und die Regelmöglichkeiten stimmen, kann man diesen Monitor nur wärmstens empfehlen. Wenn Sie also nicht die Basis-Version kaufen, sondern ein paar Mark mehr in Festplatte und Grafikkarte investieren, erhalten Sie eine nicht nur optisch runde Sache.

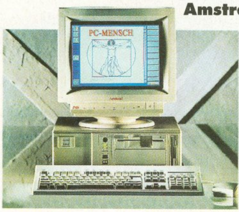
Der Nobelmann: Compaq ProLinea



Bei Automobil-Nobelmarken wie BMW oder Jaguar müssen Sie allein schon für den Namen ein paar Mark mehr bezahlen. So auch bei unserem Testkandidaten Marke Compaq: Rund eineinhalbtausend Märker liegt er über dem Preisniveau der Mitbewerber. Dafür passen auf seine Festplatte aber auch doppelt so viele Daten wie bei den Okano- oder Escom-Modellen. Grafikkarte und Schnittstellenkarte sind auf der Hauptplatine integriert und belegen keinen der drei 16-Bit-Slots (die damit trotz des flachen Gehäuses noch alle frei sind). Dafür arbeitet die (übrigens auf Wunsch abschaltbare) Grafiksektion mit einem ET4000 in Local-Bus-Technik und hängt die Konkurrenz locker ab; eine Maus ist im Lieferumfang enthalten. Außerdem lassen sich die Bildgeometrie-Einstellungen für jeden Grafikmodus im Monitor dank Mikroprozessor-Steuerung dauerhaft speichern, was lästiges Rumregeln erspart.

Vermißt haben wir allerdings eine Reset-Taste ebenso wie die Möglichkeit, eine andere Tastatur oder eine andere Maus problemlos anschließen zu können (abweichende Buchsenart). Wenn Sie das nicht stört, Sie ein Jahr lang die Vor-Ort-Reparatur-Service-Garantie genießen wollen und Ihnen die genannten Vorzüge den deftigen Preis wert sind, dann ist der Compaq sicher eine gute Wahl.

Der Klappermann: Amstrad



Anstelle eines Tastenklicks haben die Amstrad-Ingenieure ein Tastenklappern in ihr Keyboard eingebaut. Trotzdem – bis auf die ungewöhnliche Geräuschkulisse tippt es sich ganz passabel. Doch wie heißt das schöne Sprichwort: Beurteile nie einen Computer nach seiner Tastatur. Nach seinem Monitor sollten Sie ihn in dem vorliegenden Fall aber besser auch nicht bewerten. Strahlungsarmut ist ein Fremdwort für ihn, und zwei der vier Bildgeometrie-Regler sind nur bei angezeigter Super-VGA-Grafik aktiv. Im Prinzip nicht schlimm – wenn die Bildlage der Standard-VGA-Anzeige korrekt justiert wäre (von den Konvergenzproblemen einmal abgesehen). Alles in allem: dieser Monitor würde mir nicht auf den Schreibtisch kommen.

Schade, daß am anderen Ende des Monitorkabels ein durchaus solider Computer ohne größere Mängel hängt. Die Grafikkarte ist nicht das Gelbe vom Ei, aber da bekleckern sich die fünf Mitstreiter ebensowenig mit Ruhm. Dafür ist die Festplatte geräumig und flott, das interne Platzangebot ausreichend und sogar ein 5,25-Zoll-Laufwerk wurde noch mit hineingepackt – für alle Fälle (und die Grafikkarten-Treiberdiskette).

Sie sehen schon – nobody is perfect, auch Markengeräte haben ihre Mucken. Aber mit so manchem Makel läßt sich leben, wenn man bedenkt, daß es sich bei unseren Testkandidaten fast ausnahmlos um erfreulich preisgünstige und teils bereits ab Werk aufrüstbare Geräte handelt. Sollte jedoch keine der fünf Computer/Monitor-Kombinationen Ihren Vorstellungen entsprechen und Sie Ausschau nach Alternativ-Geräten halten, dann werfen Sie mal einem Blick auf unsere Checkliste. Dort haben wir eine Vielzahl kritischer Fragen zusammengetragen, die Ihnen bei der Qual der Computerwahl sicher helfen werden. **(ts)**

CHECKLISTE FÜR DEN 486er-KAUF

Können Sie sich nicht entscheiden, welcher unserer Testkandiaten der Richtige für Sie ist? Da der perfekte Computer erst noch gebaut werden muß, gilt es, vor dem Kauf jeden Computer auf seine verborgenen Schwächen hin abzuklopfen. Unsere Checkliste hilft Ihnen dabei und bringt auch garantiert jeden Verkäufer im Computerladen ins Schwitzen.

Speicherausbau: **Hat er mindestens 4 MByte RAM? Kann ich ihn später auf 8 MByte oder mehr erweitern? Wie teuer kommt mich die Erweiterung?**

Festplatte: **Hat sie minimal 100 MByte Kapazität? Liegt die mittlere Zugriffszeit unter 16 Millisekunden? Ist die Datentransferrate (gemessen) höher als 500 KByte pro Sekunde? Gehen nervtötendes Surren und lästige Vibrationen eventuell auf ihr Konto?**

Diskettenlaufwerke: **Ist ein 3,5-Zoll-HD-Laufwerk eingebaut? Brauche ich zusätzlich ein Laufwerk für 5,25-Zoll-Disketten, weil ich noch PC-Software in diesem Format besitze?**

Netzteil: **Ist der Lüfter ausreichend leise (im lauten Verkaufsraum nicht feststellbar)? Wenn er temperaturgeregelt ist, ist das Netzteil dann immer noch vom TÜV freigegeben? Wenn Sie vorhaben, jede Menge Erweiterungskarten sowie mehrere Fest- und Wechselplatten einzubauen, reicht in diesem Fall die Netzteilleistung noch aus (200 Watt sind dann Minimum; besser 250 Watt)?**

Steckplätze: **Sind noch genügend frei für zukünftige Erweiterungskarten (Scanner- oder CD-ROM-Interfaces, Soundkarten etc.)? Sind das auch 16 Bit- und nicht nur 8-Bit-Slots (nicht jede 16 Bit-Karte arbeitet in einem 8-Bit-Steckplatz)? Kann ich Karten mit voller Baulänge einstecken, zumindest ein bis zwei Stück?**

Steckkarten: **Sind alle eingebaut, die Sie brauchen? Werden diese auch qualitativ Ihren Ansprüchen gerecht? Was kosten zusätzlich benötigte (Soundkarte) oder auszutauschende, minderwertige Karten (Grafikkarte)? Ist ein Austausch überhaupt möglich?**

Laufwerksschächte: **Sind noch freie, von außen zugängliche Schächte im 5,25-Zoll oder 3,5-Zoll-Format für Zusatzgeräte (CD-ROM-Laufwerk, Streamer) vorhanden? Ist der Einbau eines solchen Zusatzgerätes problematisch oder auch vom Laien durchführbar?**

Bedienelemente: **Sind alle wichtigen Bedienelemente (Netzschalter, Reset-Taste) vorhanden und an der Frontseite plaziert? Können diese beiden Elemente leicht versehentlich betätigt werden?**

Schnittstellen: **Sind alle wichtigen vorhanden (Drucker, Maus, Modem, Tastatur, Monitor, evtl. Joystick)? Kann ich auch Mäuse und Tastaturen anderer Hersteller anschließen?**

Abmessungen: **Paßt das Towergehäuse unter meinen Computertisch? Ist das Desktopgehäuse flach genug, um den Monitor noch daraufstellen zu können? Ist es anderenfalls so schmal, daß es (neben den Monitor gestellt) nicht allzuviel Platz wegnimmt?**

Lieferumfang: **Ist die Maus dabei oder muß sie nachgekauft werden? Welche Software ist dabei (DOS, Windows etc.)?**

Monitor: **Wie gut ist die Bildqualität (Schärfe, Verzerrungen, Konvergenz)? Sind Regler für die Bildlage und Größe vorhanden? Liegen alle Regler an der Geräte-Vorderseite? Sind verschiedene Bildgeometrie-Einstellungen speicherbar (Mikroprozessor-Steuerung)? Ist die Bildröhre entspiegelt, dunkel getönt und nicht allzu garstig gewölbt? Ist die sichtbare/nutzbare Bildfläche groß genug? Ist der Monitor strahlungsarm (Prüfzertifikat)? Kann der Monitor auch größere Auflösungen (800x600 Pixel) darstellen?**

Maus: **Ist sie im Lieferumfang bereits enthalten? Ist sie ergonomisch geformt oder ein Mini-Brikett? Ist die Kugel möglichst groß und schwer? Folgt der Mauspfeil präzise und ohne Holpern den Mausbewegungen? Sind die Tasten leichtgängig und doch präzise (Klick)? Ist das Mauskabel lang genug?**

Tastatur: **Ist das Schreibgefühl angenehm? Verschluckt sie gerne einen Buchstaben oder treffen Sie leicht zwei Tasten gleichzeitig? Läßt sich eine Taste auch dann noch unverändert leicht drücken, wenn sie nicht gerade, sondern etwas schräg von der Seite her betätigt wird? Kann man die aufgedruckten Zeichen und Buchstaben auch bei schummriger Beleuchtung noch gut erkennen? Sind das komplette Tastenfeld sowie jede einzelne Tastenkappe ergonomisch geformt (konkav, nach innen gewölbt)? Ist eine möglichst große Auflagefläche für die Handballen vorhanden?**

AUF DEM PRÜFSTAND

Gesamtpreis: Soviel kosteten bei Redaktionsschluß Computer, Tastatur, Monitor sowie die unter »Lieferumfang« aufgeführten Zusätze zusammen (inklusive Mehrwertsteuer). Der (gerundete) Gesamtpreis kann sich aber bis zu dem Zeitpunkt, an dem Sie diese Zeilen lesen, bereits wieder geändert haben. Fragen Sie Ihren Fachhändler bzw. in einer Filiale des Herstellers nach dem aktuellen Preis.

Prozessor/Takt: Alle Testkandidaten treibt ein Intel 80468SX-Prozessor an, der mit 25 Megahertz getaktet ist.

Speicher/RAM gesamt: Über soviel Hauptspeicher verfügt der Computer. Durch Einstecken von zusätzlichen RAM-Modulen ist eine Erweiterung auf 8 MByte und mehr (maximal 32 MByte) möglich.

Speicher/DOS-RAM frei: Spiele, die unter DOS laufen, benötigen meist viel freien DOS-Speicher, dessen maximale Größe nichts mit dem Gesamtspeicherausbau zu tun hat. Treiberprogramme, die bei Starten des Computers geladen werden, verringern diesen freien Speicher und verhindern im Extremfall, daß ein Spiel überhaupt läuft. Je mehr DOS-RAM frei ist, desto weniger Spiele werden den Dienst verweigern. Mit Speichermanager-Software (z.B. »QUEMM«) kitzeln Sie in kritischen Fällen noch ein paar Kilobyte mehr DOS-RAM heraus. Übrigens: 1 KByte = 1024 Byte.

Speicher/Cache: Externer Cache-Speicher ergänzt den Prozessor-internen 8-KByte-Minicache und bringt vor allem bei sehr hohen Prozessor-Taktfrequenzen ein Geschwindigkeits-Plus (vielleicht gönnen Sie sich ja mal eine flottere CPU?). Bei 25 MHz Takt hält sich der Gewinn allerdings in Grenzen.

Festplatte/Kapazität: Wieviel Megabyte (1 MByte = 1000 KByte; 1 KByte = 1024 Byte) Daten passen insgesamt auf die eingebaute Festplatte?

Festplatte/noch frei: DOS, Windows, Treiberprogramme und eventuell vorinstallierte Software und Spiele belegen nicht gerade wenig Plattenspeicher. Wieviel Platz noch frei ist, gibt dieser Wert an. Durch Löschen nicht benötigter Programme gewinnen Sie bei Bedarf einige MByte.

Festplatte/Hersteller: Nur für Computerfreaks interessant.

Disklaufwerk: Der Vollständigkeit halber: Jedes Testobjekt hatte ein eingebautes 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk. Damit können Sie sowohl 1,44-MByte-HD- als auch 720-KByte-DD-Disketten lesen und beschreiben. Nur im Amstrad war zusätzlich ein 5,25-Zoll-Laufwerk integriert.

Netzteil/Leistung: Je mehr Leistung das eingebaute Netzteil liefern kann, desto besser. Wenn Sie aber nicht allzuviele Steckkarten und Zusatzlaufwerke einbauen wollen, können Sie diesen Wert getrost ignorieren; für den Alltagseinsatz reicht's allemal. 250 Watt braucht nur ein extremer Power-User, und der sollte sich ohnehin schon aus Platzgründen einen Tower anschaffen.

Netzteil/Lüftergeräusch: Je nach Lüftergüte und Gehäusekonstruktion kann der zur Netzteil- und Computer-Kühlung eingesetzte Ventilator schon mal lästig lärmen. Besondere Krachmacher konnten wir nicht ausmachen; dafür aber auch leider nur einen Kandidaten mit intelligenter Temperaturregelung.

Grafikprozessor: Oldie ET4000 ist für DOS-Spiele immer noch eine hervorragende Wahl, auch wenn er unter Windows kein berühmter Sprinter ist. Doch trotzdem kann ihm von den anderen Grafikchips unserer Testcomputer keiner das Wasser reichen.

640x480-Grafik/Frequenz: Welche maximale Bildwiederholfrequenz schafft die Grafikkarte bei 640x480-Pixel-Grafik? Hier gilt: je mehr, desto besser. 70 Hertz sollten es vor allem unter Windows eigentlich schon sein, denn darunter flimmert's.



Mit diesem Programm messen wir Prozessoren und Grafik-Karten-Tempo

640x480-Grafik/Farben: Wieviele Farben kann die Grafikkarte in dieser Auflösung maximal gleichzeitig darstellen?

800x600-Grafik/Frequenz: Welche maximale Bildwiederholfrequenz schafft die Grafikkarte bei 800x600-Pixel-Grafik? Auch hier gilt wieder: 70 Hertz sollten es vor allem unter Windows schon sein, denn bei niedrigeren Bildwiederholraten ist Flimmern angesagt.

800x600-Grafik/Farben: Wieviele Farben kann die Grafikkarte in dieser Auflösung maximal gleichzeitig darstellen?

Steckplätze/frei (16 Bit): Wieviele 16-Bit-Slots stehen zu Ihrer Verfügung? 16-Bit-Steckkarten sollten Sie immer auch in 16-Bit-Steckplätze einsetzen. In 8-Bit-Slots verweigern sie entweder ihren Dienst oder laufen langsamer. Der Zusatz »lang« bedeutet, daß auch Steckkarten voller Baulänge Platz finden.

Steckplätze/frei (8 Bit): Wieviele 8-Bit-Slots sind frei? Wie gesagt: 16-Bit-Steckkarten laufen in 8-Bit-Slots entweder langsamer oder verweigern ihren Dienst gänzlich. »Lang« heißt: Für Karten mit voller Baulänge; »mittel« entspricht etwa halber Baulänge oder der Länge eines 16-Bit-Steckplatzes und »kurz« ungefähr der Länge des 8-Bit-Slots.

Steckplätze/belegt: In wievielen Slots stecken denn schon Erweiterungskarten?

Steckplätze/belegt mit: Um welche Erweiterungskarten handelt es sich dabei im Einzelnen? Zum Fachchinesisch: Multi-I/O=Schnittstellen-Karte (Drucker, Maus etc.); VGA=Grafikkarte; CD-ROM-Interface=Steuerung des CD-ROM-Laufwerks; Audio Blaster=Soundkarte. Beim Compaq haben Sie schon richtig gelesen: VGA- und Multi-I/O-Karten gibt's nicht; beide Funktionsgruppen sind bei ihm auf der Hauptplatine integriert.

Freie Schächte/verdeckt: Wieviel Laufwerksschächte existieren im Geräteinneren, und in welchem Format? Wollen Sie einmal ein zweites Festplattenlaufwerk einbauen, ist ein 3,5-Zoll-Schacht vonnöten.

Freie Schächte/zugänglich: Für CD-ROM-, 5,25-Zoll-Disketten- oder Streamer-Laufwerke benötigen Sie jeweils (!) einen von vorne zugänglichen, freien 5,25-Zoll-Laufwerksschacht, in den Sie das entsprechende Laufwerk einbauen können.

Bedienelemente: Die an der Frontseite befindlichen Taster und Schalter. Netzschalter und Reset-Taste sollten Standard sein; der Tastatur-Absperrschalter und die Turbo-Taste – sie setzt die Taktfrequenz auf 8 bis 12 MHz herab – sind nicht unbedingt erforderlich. Auch die beliebte MHz-Digital-Anzeige der Prozessorgeschwindigkeit ist (sofern überhaupt vorhanden) unnötiger Schnickschnack.

Schnittstellen: Damit sind die Buchsen an der Computer-Rückseite gemeint, an die sämtliche Peripheriegeräte angeschlossen werden. Die Standard-Schnittstellen sind hierbei: Monitor (auch bezeichnet als: VGA), Maus (auch: seriell, COM1), Drucker (auch: parallel, LPT1), Modem (auch: seriell, COM2), Joystick (auch: Gameport) und Tastatur (Keyboard).

Maße: Die Abmessungen der Zentraleinheit. Da alle fünf Computer in Desktopgehäusen untergebracht sind (die, wie der Name schon sagt, auf den Schreibtisch gestellt werden), sollte das Gehäuse entweder möglichst flach oder recht schmal sein. Flach, um den Monitor darauf- und schmal, um ihn problemlos danebenstellen zu können.

Lieferumfang/Hardware: Was wird mit dem Computer (außer Monitor und Tastatur) noch geliefert? Achtung: selbst die Maus ist nicht immer dabei!

Lieferumfang/Software: Welche Programme erhalten Sie gratis dazu?

Benchmarks/Prozessor: Benchmarks sind Computer-Geschwindigkeits-Tests. Die Prozessor-Leistung haben wir mit dem Programm »CheckIt« gemessen. Je höher der Wert, desto besser. Aber Sie sehen schon: die Unterschiede sind minimal.

Benchmarks/VGA-3D-Grafik: Der »3DBench«-Test liefert einen aussagekräftigen Vergleichswert, der sowohl die Prozessorleistung als auch die Geschwindigkeit der VGA-Grafik berücksichtigt. Je höher der Wert, desto besser (...vor allem für Spiele mit 3D-Grafik).

Benchmarks/Links 386 Pro: Kein Benchmark im eigentlichen Sinne, sondern ein Stoppuhr-Geschwindigkeitstest: Wie lange braucht das Golfspiel »Links 386 Pro« (unmittelbar nach dem Starten) vom letzten »OK« bis zum fertig aufgebauten Bild? Prozessor-, Grafikkarten- und Festplattengeschwindigkeit (da beim ersten Bildaufbau alle Grafikdaten von der Festplatte geladen werden) spielen hier zusammen. Je kürzer die angegebene Zeit, desto besser.

Benchmarks/Windows: Die Prozessor- und Grafikkarten-Power unter Windows 3.1 zu messen haben wir dem sehr praxisgerechten Programm »WinTach« überlassen. Testauflösung: 640x480 Pixel, 16 Farben/VGA-Treiber (Modus A4) und 256 Farben/eigener Treiber (WinTach-Modus A8). Auch hier gilt: Je höher der WinTach-Wert, desto besser.

Benchmarks/Plattenzugriff: Peter Nortons »SysInfo« lieferte uns die Werte für die mittlere Festplatten-Zufriffszeit in Millisekunden (je schneller, desto besser). Der Wert sagt aus, wie lange die Festplatte im Mittel nach Daten suchen muß.

Benchmarks/Transferrate: »SysInfo« ermittelte auch die tatsächliche Übertragungs-Geschwindigkeit der Daten von der Festplatte in den Computer. Je mehr KByte pro Sekunde, desto besser.

Monitor/Diagonale: Mit der Größe einer Monitor-Bildröhre ist die Diagonale (gemessen in Zoll) gemeint. Die nutzbare und tatsächlich sichtbare Bildfläche ist jedoch immer rund ein Zoll geringer.

Monitor/sichtbar: Der sichtbare Bereich der Bildröhre; so weit ist's von einer Bildecke zur schräg gegenüberliegenden. Je größer die sichtbare Fläche, desto besser.

Monitor/strahlungsarm: Jeder Computer-Anwender sollte zwischen zwei Spielen auch mal ein bißchen an seine Gesundheit denken und ausschließlich vor strahlungsarmen Monitoren arbeiten oder spielen.

Monitor/Frontregler: Neben dem obligaten Netzschalter tummeln sich bei allen Monitoren noch mancherlei Drehregler (beim Compaq Taster) an der Unterkante der Monitor-Vorderseite.

Monitor/weitere Regler: Guck mal, wer sich da hinterm Monitor versteckt hat?

Tastatur/Druckpunkt: Ein beim genußvollen Niederdrücken einer Computertaste spürbarer Druckpunkt vermittelt das beruhigende Gefühl: Jawohl, dieser Tastendruck war ein voller Erfolg.

Tastatur/Klick: Ob's beim Tastendruck »Klick« machen soll oder dieses nur die Hausruhe verletzen würde, muß jeder für sich entscheiden.

Computerleistung: Festplatten-Kapazität, Geschwindigkeit und Features der Grafikkarte, Zusatz-Hardware und die Erweiterungsfähigkeit bilden zusammen mit einigen anderen Kriterien die Note für die Leistungsfähigkeit des Computers.

Tastaturqualität: Wie tippt es sich?

Monitorqualität: Man nehme: Strahlungsarmut, Regelmöglichkeiten, Bildfläche, Schärfe, Röhrenkontrast, Verzerrungen, Konvergenz sowie die Bildröhrenwölbung, werfe alles in einen großen Kessel und bewerte es. Objektiv betrachtet, aber doch subjektiv. Für nicht strahlungsarme Genossen kann es keine bessere Note als »mangelhaft« geben.

Preisverhältnis: Wie gut ist das Preis-/Leistungsverhältnis der Computer/Monitor-Kombination?

Gesamtwertung: Wie gut haben uns Preis, Ausstattung und Qualität des Computersystems gefallen?

Das 486SX-Sextett: Alle technischen Daten auf einen Blick

Modellname:	T-Bird Drive 486 SX 25	Okano Edition 486 SX 25	Escom 486 SX 25	Highscreen 486 SX-25	ProLinea 4/25s	Amstrad PC 486SX25
Hersteller:	ASI/Aquarius	Karstadt	Escom	Vobis	Compaq	Amstrad
erhältlich bei:	Fachhändler	Karstadt-Filiale	Escom-Filiale	Vobis-Filiale	Fachhändler	Fachhändler
Gesamtpreis ca.:	2900 Mark	2000 Mark	2400 Mark	2150 Mark	3850 Mark	3000 Mark
Prozessor/Takt:	486SX/25MHz	486SX/25MHz	486SX/25MHz	486SX/25MHz	486SX/25MHz	486SX/25MHz
SPEICHER						
RAM gesamt:	4 MByte	4 MByte	4 MByte	4 MByte	4 MByte	4 MByte
DOS-RAM frei:	563 KByte	617 KByte	616 KByte	579 KByte	559 KByte	573 KByte
Cache extern:	- 64 KByte	-	-	-	128 KByte	
FESTPLATTE						
Kapazität ca.:	51 MByte*	127 MByte	118 MByte	83 MByte	238 MByte	118 MByte
noch frei ca.:	26 MByte*	115 MByte	82 MByte*	51 MByte	225 MByte	106 MByte
Hersteller:	Quantum*	Seagate	Conner	Western Digital	Quantum	Conner
Disklaufwerk:	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 & 5,25 Zoll
NETZTEIL						
Leistung:	150 Watt	200 Watt	150 Watt	200 Watt	146 Watt	200 Watt
Lüftergeräusch:	mittel	gering	mittel	mittel	gering	mittel
Grafikprozessor:	Oak	Oak	Trident	Cirrus Logic	ET4000	Oak
640X480-GRAFIK						
Frequenz max.:	60 Hertz	60 Hertz	60 Hertz	60 Hertz	60 Hertz	60 Hertz
Farben max.:	256	256	256*	16,7 Millionen	256	256
800X600-GRAFIK						
Frequenz max.:	56 Hertz	56 Hertz	56 Hertz	56 Hertz	60 Hertz	56 Hertz
Farben max.:	256	256	256*	65536	256	256
STECKPLÄTZE						
frei (16 Bit):	3 (lang)	5 (lang)	1 (lang)	4 (lang)	3 (lang)	5 (lang)
frei (8 Bit):	- 1 (lang)	2 (mittel)	1 (kurz)	-	1 (mittel)	
belegt:	4 2	2	2	-	2	
belegt mit:	Multi-I/O, VGA, CD-ROM-Interface, Audio Blaster jr.	Multi I/O, VGA	Multi I/O, VGA	Multi I/O, VGA	keine*	Multi I/O, VGA
FREIE SCHÄCHTE						
verdeckt:	1 x 3,5 Zoll	-	-	1 x 3,5 Zoll	-	1 x 3,5 Zoll
zugänglich:	1 x 5,25 Zoll	3 x 5,25 Zoll	2 x 5,25 Zoll	1 x 5,25 Zoll	1 x 5,25 Zoll	1 x 5,25 Zoll
Bedienelemente:	Netzschalter, Reset-Taste, Turbo-Schalter, Tastatursperre	Netzschalter, Reset-Tasten, Turbo-Schalter, Tastatursperre	Netzschalter, Reset-Taste, Turbo-Schalter, Tastatursperre	Netzschalter, Reset-Taste, Turbo-Schalter, Tastatursperre	Netzschalter	Netzschalter, Reset-Taste, Turbo-Schalter Tastatursperre
Schnittstellen:	Monitor, Maus, Drucker, Modem, Tastatur, Joystick, CD out, Mic+Line in, Line/Amp out	Monitor, Maus, Drucker, Modem, Tastatur, Joystick	Monitor, Maus, Drucker, Modem, Tastatur, Joystick	Monitor, Maus, Drucker, Modem, Tastatur, Joystick	Monitor, Bus-Maus, Drucker, Modem, Tastatur	Monitor, Maus, Drucker, Modem, Tastatur, Joystick
Maße (H/B/T):	15,5/40/41,5 cm	16,5/43,5/42 cm	11,5/43/40 cm	15,5/37,5/43 cm	10/40,5/38,5cm	15/38/41,5cm
LIEFERUMFANG						
Hardware:	Maus, Pad, Kopfhörer, Boxenpaar	-	-	-	Maus	Maus
Software:	MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Monkey Island*, MAD TV* etc.	MS-DOS 5.0, Windows 3.1,	MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Works f. Windows	MS-DOS 5.0, Windows 3.1, PC Tools 8.0, Ways f. Windows	MS-DOS 5.0, Windows 3.1	MS-DOS 5.0, Windows 3.1
BENCHMARKS						
Prozessor:	11838 Dhrystones	12054 Dhrystones	11838 Dhrystones	11838 Dhrystones	12054 Dhrystones	11838 Dhrystones
VGA-3D-Grafik:	14,7 Frames/s	14,2 Frames/s	13,6 Frames/s	14,2 Frames/s	17,2 Frames/s	15,6 Frames/s
Links 386 Pro:	21,5 Sekunden	20,3 Sekunden	21,9 Sekunden	25,4 Sekunden	19,6 Sekunden	22,1 Sekunden
Windows VGA:	2,17 WinTach A4	2,19 WinTach A4	1,74 WinTach A4	1,82 WinTach A4	2,27 WinTach A4	2,08 WinTach A4
Windows 256 F.:	2,54 WinTach A8	2,66 WinTach A8	-*	3,16 WinTach A8	3,92 WinTach A8	2,63 WinTach A8
Festplattenzugriff:	15,5 ms*	14,7 ms	15,7 ms	12,4 ms	15,6 ms	15,6 ms
Transferrate:	720 KByte/s*	983 KByte/s	743 KByte/s	355 KByte/s	836 KByte/s	743 KByte/s
MONITOR						
Diagonale:	14 Zoll	14 Zoll	15 Zoll	14 Zoll	14 Zoll	14 Zoll
sichtbar ca.:	12,75 Zoll	13 Zoll	13,5 Zoll	13,25 Zoll	13,25 Zoll	13 Zoll
strahlungsarm:	nein	ja	ja	ja	ja	nein
Frontregler:	Helligkeit, Kontrast	Helligkeit, Kontrast, H-Position, V-Position, Höhe (800x600)	Helligkeit, Kontrast, H-Position, V-Position, Höhe, Breite	Helligkeit, Kontrast, H-Position, V-Position, Höhe, Breite	Helligkeit, Kontrast, H-Position, V-Position, Höhe, Breite	Helligkeit, Kontrast, H-Pos. (800x600), Höhe (800x600), V-Pos., Breite
weitere Regler:	H-Position V-Hold	-	-	Kissenverz. Trapezverz.	-	-
TASTATUR						
Druckpunkt:	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Klick:	ja	nein	nein	nein	nein	ja
Computerleistung:	befriedigend (3)	befriedigend (3)	befriedigend (3)	befriedigend (3)	gut (2)	befriedigend (3)
Tastaturqualität:	befriedigend (3)	ausreichend (4)	gut (2)	befriedigend (3)	gut (2)	befriedigend (3)
Monitorqualität:	ungenügend (6)	befriedigend (3)	gut (2)	sehr gut (1)	gut (2)	mangelhaft (5)
Preisverhältnis:	ausreichend (4)	gut (2)	gut (2)	gut (2)	ausreichend (4)	ausreichend (4)
Gesamturteil:	mangelhaft (5)	befriedigend (3)	gut (2)	gut (2)	befriedigend (3)	mangelhaft (5)

Alle Bewertungen erfolgten nach dem Schulnotensystem in sechs Stufen (von »sehr gut« (1) bis »ungenügend« (6). Trotz größter Sorgfalt können wir keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Angaben in dieser Tabelle übernehmen. Technik, Ausstattung und Preis können sich zwischenzeitlich geändert haben.

* = Bitte lesen Sie den zu diesem Computer gehörenden Testabschnitt im Artikel. Er enthält wichtige Erläuterungen zu diesem Punkt.



Mehr Tempo für Ihren 486er

OVER DRIVE-TURBO

Einen Computer durch Austausch eines Bauteils schneller machen – kein Traum mehr, sondern Wirklichkeit. Mit den neuen Overdrive-Chips wird nahezu jeder 486er wesentlich schneller.

Seit es Computer gibt, hat der Benutzer den Wunsch nach mehr Leistung. Denn kaum ist eine neue Rechnergeneration auf dem Markt, gibt es mindestens ein Programm, das immer noch nicht schnell genug ist. Nehmen Sie zum Beispiel Flugsimulationen: Kaum haben sich 386er so richtig durchgesetzt, erscheinen die ersten Spiele, die nur auf einem 486er echten Spaß machen. Bisher war der Umstieg auf mehr Leistung mit vielen Mühen und Kosten verbunden. Entweder tauschten Sie den ganzen Computer aus (teuer, aber einfach), oder schraubten stundenlang am Rechner rum, um eine neue Hauptplatine einzubauen. Aber: Wohin mit der alten Platine? Und was tun, wenn beim Umbau was schief geht und der Rechner gar nicht mehr mag?

Mit dem Zeitalter des 486 ist endlich eine Lösung für dieses Problem in greifbare Nähe gerückt. Sie können sich unbesorgt einen preiswerten 486SX-Computer kaufen. Wenn Ihnen der zu langsam wird, setzen Sie einfach einen Overdrive-Chip ein und erleben nahezu eine Verdopplung der Geschwindigkeit. Zauberei? Nein, geschicktes Chip-Design von Intel, dem Erfinder des 486-Prozessors.

Zauberwort »Overdrive«

Ein Overdrive-Chip ist ein kompletter 486-Prozessor. Stecken Sie diesen in den passenden Sockel auf der Platine des Computers, wird der alte Prozessor einfach stillgelegt. Das Ganze würde wenig Sinn machen, hätte der Overdrive nicht einen entscheidenden Vorteil: Er läuft intern doppelt so schnell. Das Zauberwort heißt »Taktverdopplung« und bedeutet, daß ein 25-MHz-Prozessor auf einmal mit 50 MHz läuft. Das ist so ähnlich, als würde man an Ihrem Auto einen achten Gang mit noch höherer Übersetzung anbringen. Genauso wie man ein Getriebe aber nicht beliebig höher schalten kann, hat auch der Overdrive seine Grenzen. Der Rest des Computers läuft nämlich weiterhin mit den alten 25 MHz. Folgerichtig wird ihr Computer nur dann schneller, wenn er rechnet, nicht aber, wenn er auf RAM, ROM, die Grafikkarte oder andere Einheiten zugreift. Trotzdem sehen Sie eine deutliche Leistungssteigerung. Unser Test-Programm »3DBench« zeigte beispielsweise auf einem handelsüblichen 486SX-System mit 25 MHz einen Wert von 18,5 an. Nach dem Einbau des Overdrive-Chips wurden daraus 28,9 - das ist eine Steigerung von etwa 70 Prozent (Diese Zahlen können von PC zu PC unterschiedlich sein). In der Praxis bedeutet dies, daß vor allem bei Spielen mit 3D-Grafik (wie z.B. »Strike Commander«, »Comanche«, »X-Wing« oder »Ultima Underworld«) der Overdrive für einen deutlichen Tempogewinn gut ist.

Leider ist der Einbau dieses Chips nur auf dem Papier so einfach wie man denkt. Denn bevor Sie Ihren Computer öffnen (Vorsicht! Garantieverlust!) müssen Sie erstmal das Handbuch aufschlagen und prüfen, ob auf der Platine Platz für einen 80487-Chip ist. Nur da paßt nämlich der Overdrive-Chip rein. Wenn es keinen Extra-80487-Sockel gibt, geraten Sie bitte nicht gleich in Panik. Viele PCs haben nämlich einen Schalter (den Intel gar nicht gerne sieht), mit dem Sie den PC von 80486 auf 80487-Betrieb umstellen können. Dann müssen Sie den alten 486-Chip herausnehmen und den Overdrive anstelle dessen einbauen.

Risiken und Nebenwirkungen

Leider gibt es zu viele verschiedene Platinen-Formen, als daß wir Ihnen hier zeigen könnten, wie der Einbau bei Ihrem Computer zu bewerkstelligen ist. Teure Rechner haben oft Spezial-Sockel (sogenannte ZIFs), bei denen der Chip sanft eingelegt wird und dann ein Hebel umgeschaltet werden muß. Bei billigeren Geräten ist oft ein Standard-Sockel eingebaut. Hier müssen Sie äußerst vorsichtig den Overdrive im Sockel plazieren und dann gleichmäßig und nicht zu heftig in den Sockel drücken. Vorsicht! Wenn ein Beinchen

abbricht, ist der Chip hinüber und Sie müssen sich einen neuen Prozessor kaufen.
Und was machen Sie mit dem alten 486? Wenn es einen extra 487-Sockel gab, muß der 486 leider drin bleiben. Er schluckt zwar nur Strom und tut sonst nichts, aber Intel fände es gar nicht komisch, wenn viele billige, gebrauchte 486er den Markt überschwemmen und hat deswegen eine Sperre in den Overdrive eingebaut, so daß dieser ohne den stillgelegten Kollegen nicht arbeiten will. Besitzer von PCs mit 486/487-Umschaltung sind besser dran: Da tut die Platine so, als wäre ein 486 vorhanden und umgeht so die Sperre. Also haben Sie dann einen überzähligen 486. Wenn Sie jetzt noch eine Platine, ein Gehäuse, eine kleine Festplatte und die anderen erforderlichen Einzelteile kaufen, ist der Zweit-PC schon fast zusammengeschraubt. Oder aber Sie finden jemanden, der sich seinen PC selber bauen will und noch verzweifelt einen preiswerten Prozessor sucht. **(bs)**

10 OVERDRIVE-TIPS

1. Der Overdrive wird ganz schön heiß und hat deswegen Kühlrippen auf der Oberseite. Passen Sie auf, daß keine Kabel und keine Steckkarten direkt auf diesen Rippen aufliegen.
2. Wenn Sie sich nicht zutrauen, den Rechner selbst umzubauen: Der Einbau ist ziemlich unkompliziert und deswegen in einer Werkstatt relativ preiswert. Sollten Sie täglich auf den PC angewiesen sein, ist es ratsam, in jedem Fall auf einen Fachmann zurückzugreifen.
3. Falls Sie einen alten 486 von der Platine entfernen müssen: höchste Vorsicht! Sollten Sie nicht von allen Seiten mit einem Messer an den Chip herankommen um ihn vorsichtig aus dem Sockel zu hebeln, müssen Sie den PC wohl oder übel auseinandernehmen. Gleitet Ihnen das Messer ab und wird dabei eine Leiterbahn auf der Platine zerstört, ist Ihr PC hinüber.
4. Wenn Ihr 486 beim Einschalten während des Selbsttests eine Copyright-Meldung von 1991 oder davor anzeigt, sollten Sie sicherheitshalber beim Hersteller anfragen, ob der Overdrive-Chip wirklich funktioniert. Einige ältere 486er können mit den schnelleren Chips nichts anfangen.
5. Sollten Sie kein Handbuch für die Hauptplatine (Mainboard) Ihres Computers haben, fragen Sie in jedem Fall erstmal beim Hersteller nach, ob es einen 487-Sockel oder eine 486/487-Umschaltung gibt. Denn sobald Sie den Rechner aufschrauben ist vielleicht schon die Garantie futsch – auch wenn Sie nur feststellen, daß ein Overdrive-Chip nicht paßt.
6. Wenn Sie einen 486DX/2-Computer besitzen, können Sie mit einem Overdrive nichts anfangen, denn der DX/2 ist nichts anderes als ein Overdrive der nicht als Erweiterung, sondern als eigenständiger Chip gedacht ist.
7. Haben Sie weder eine 486/487-Umschaltung, noch einen 487-Sockel, können Sie mal nach einem DX/2-Chip Ausschau halten. Offiziell gibt es diese zwar nicht »solo« zu kaufen, aber einige Händler haben doch welche auf Lager.
8. Beim Kauf eines Overdrives müssen Sie die Taktfrequenz Ihres alten Prozessors beachten: Wenn Sie bisher 25 MHz (oder weniger) hatten, brauchen Sie einen Overdrive für 25 MHz. Haben Sie hingegen bisher 33 MHz gehabt, ist auch ein 33-MHz-Overdrive (der dann mit 66 MHz läuft) fällig.
Sie haben einen echten 50-MHz-486? Glückwunsch, sehr viel schneller geht es kaum. Deswegen gibt es auch keinen Overdrive für Sie.
9. Sind Sie im Besitz eines 386 (oder kleiner), nützt Ihnen der ganze Overdrive-Krempel leider gar nichts. Sie müssen sich erst einen echten 486er zulegen, um einen Overdrive einbauen zu können.
10. Sie haben schon einen Overdrive und der PC ist immer noch zu langsam? Warten Sie bis Ende des Jahres; Intel arbeitet schon an neuen Overdrives, die den Prozessor noch schneller machen...

Test: Amstrad Mega PC

SOLO FÜR ZWEI

Im Mega PC stecken sowohl eine Mega-Drive-Videospielekonsole als auch ein 386SX-Personal Computer. Verderben beide Köche den Brei oder sind sie gemeinsam stark?



Alleskönner oder halbe Sache? Der Mega PC schluckt auch Videospiel-Module.

Super Nintendos oder Mega Drives werden den Verkäufern geradezu aus den Händen gerissen. Neid macht erfinderisch, und so dachten sich die Manager der Firma Amstrad: Wir bauen einfach ein Mega Drive-Videospiel in einen PC ein und lassen uns die Zwitterkiste ebenfalls gerne entreißen. Clevere Idee, aber wie ist die Praxis-Umsetzung gelungen?

Das zierliche Desktop-Gehäuse mißt gerade mal 9(Höhe) x 32,5(Breite) x 29,5(Tiefe) Zentimeter, ist ansprechend gestaltet und dient dem mitgelieferten Monitor als Untersetzer. Ferner mit im Mega-Paket: Ein analoger PC-Joystick mittelprächtiger Qualität, ein gutes Gamepad fürs Sega sowie Tastatur und Computermaus. An der Gehäuse-Vorderseite befindet sich eine seitlich verschiebbare Abdeckklappe, die – je nach Stellung – entweder das 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk der PC-Seite oder den Spielmodul-Schacht des Mega Drives nebst Gamepad-Buchsen freigibt. Praktisch: In beiden Modi haben Sie bequem Zugriff auf den Lautstärke-Regler, der sowohl den Sega- als auch den PC-Sound (AdLib-kompatibel) kontrolliert. Zwei im Monitor integrierte Stereo-Lautsprecher übernehmen die Benutzer-Berieselung.

Apropos Monitor: Da haben wir auch schon unser größtes Sorgenkind des Mega-Pakets. Je nach Schiebeklappenstellung zeigt er zwar ohne Murren sowohl die Computergrafik als auch das Mega Drive-Bild (endlich kann Mami wieder in Ruhe fernsehen) – aber in welcher Qualität: Für die Sega-Pixel reicht die Schärfe allemal, aber die Textdarstellung auf PC-Ebene ist eine Zumutung. Noch aus einem Meter Abstand erkennen Sie senkrechte Streifen im Bild, und Strahlungsarmut ist dem Gerät völlig fremd (Knister, Knister!). Da der Mega-Monitor sowieso nicht mehr als 640x480 Pixel Auflösung (VGA) verkraftet, vermissen Sie auch die fehlenden Bildlage-Regler nicht.

In der PC-Sektion tuckert eine 25 Megahertz schnelle 386SX-CPU, mit deren Hilfe das Betriebssystem MS-DOS 5.0 in einem schlappen Megabyte RAM sein Unwesen treiben kann. Außer einer 16-Bit-Steckkarte halber Baulänge findet keinerlei Erweiterungs-Hardware Platz im Mega PC. Als Massenspeicher fungieren das oben erwähnte 3,5-Zoll-Laufwerk sowie eine mit 41 MByte Gesamtspeicherkapazität ungemein mickrig dimensionierte Festplatte. Die Datenübertragungs-Geschwindigkeit der Platte ist mit 805 KByte/s recht flott, die mittlere Zugriffszeit mit 24,5 Sekunden hingegen lahm.

Der 386SX-Computer hinkt den (an anderer Stelle in diesem Heft getesteten) 486SX-Systemen bei gleicher Taktfrequenz gewaltig hinterher: Ein 3D-VGA-Benchmark (Geschwindigkeits-Test), der Prozessor und Grafikkarte bewertet, lieferte für den Mega-PC einen Wert von 7,7 Frames pro Sekunde. Das Programm »CheckIt« gibt 4702 Dhrystones als Prozessorleistung an. Vergleichen Sie mal beide Werte mit den Ergebnissen unseres 486er-Tests und urteilen Sie selbst.

Fazit: Nette Idee, aber die Umsetzung ist gehörig mißlungen. Für Mega Drive-Spielchen mag die Kiste ja ganz passabel sein, aber rechnen Sie mal nach: Fürs selbe Geld – nämlich stolze 2300 Mark – bekommen Sie bereits einen 486SX mit strahlungsarmem Super-VGA-Monitor, 4 MByte RAM und eine 127-MByte-Festplatte inklusive Joystick plus ein original Mega Drive, das bereits für 200 Mark zu haben ist. **(ts)**

MEGA DRIVE-SPIELE

Bei Abenteuer-, Strategie- und Rollenspielen macht niemand Ihrem PC etwas vor. In den Genres Action, Geschicklichkeit und Sport ist die Spieleauswahl für das Mega Drive aber nicht zu verachten. Hier einige Empfehlungen für Ihre Modul-Bibliothek:

Sonic 2
Schneller, witziger Geschicklichkeits-Test für die ganze Familie.

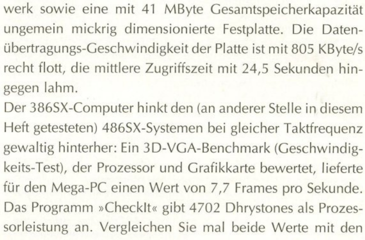
NHLPA Hockey '93
Perfekte Eishockey-Simulation inklusive Bodychecks und Strafbank.

Thunderforce IV
Hektische High-End-Ballerei mit Grafik und Sound auf Spielautomaten-Niveau.

World of Illusion
Optisch brillantes Geschicklichkeits-Spiel mit Donald Duck und Mickey Mouse

Streets of Rage 2
Deftige Prügel-Action; Zwei-Spieler-Modus inklusive.

Grafik und Sound sind bei diesen Titeln tadellos. Billiger als PC-Programme sind die Videospiele aber nicht; pro Modul müssen Sie zwischen 90 und 130 Mark ausgeben. **(hl)**



Knackige Actionspiele wie »Thunderforce IV« sind eine Mega Drive-Spezialität

SUPERBILLIG
Software Discount Mann

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
X-Wing	129,90	79,90	38,50 %
Chaos Engine	69,90	44,90	35,77 %
Eishockey Man. (Amiga / PC)	109,90 / 119,90	64,90 / 74,90	40,95 % / 37,53 %
Strike Commander + Speeach	179,80	119,90	33,36 %
Civilization (PC)	149,90	79,90	46,70 %

Bezahlung auf Rechnung innerhalb von 14 Tagen oder Vorkasse oder Nachnahme.

Händler-anfragen erwünscht !

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa. und So.) von 10-22 Uhr (So. ab 12 Uhr). Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele die nicht in dieser Liste stehen für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Für 4,00 DM in Briefmarken schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,-- oder V-Scheck; NN + 4 DM zzgl. NN-Gebühr, auf Rechnung: 7,90 DM (!!!), zahlbar innerhalb von 14 Tagen !!!); Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
1869	DV	64,90	74,90
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90
A-Train	DV	a. A.	89,90
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90
Aces of the Pacifik			64,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.
Astar	DA	a.A.	
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	54,90	
Balance	DV		34,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90
Bat 2	DA	69,90	74,90
Batman Returns	DA		84,90
Battle Chees 4000	DA		64,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90
Battle Team (B.Isle + Data)	DA	54,90	59,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90	
Birds of Prey	DA	64,90	69,90
Bitmap Br. 1	DA		44,90
Bitmap Br. 2	DA		44,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burning Steel	DV		74,90
Caesar Pal	??		a. A.
Campaign	DV	74,90	69,90
Car and Driver	DA		69,90
Carmen USA Deluxe			a. A.
Carrier Strike			69,90
Carriers at War			64,90
Castles	DA	59,90	
Castles Data Disk	DA	29,90	
Castles 2	DA		64,90
Chaos Engine	DA	44,90	
Civilization	DV	69,90	79,90
Columbus	??		a. A.
Comanche	DV		79,90
Combat Air Patrol	DA	59,90	
Combat Classics	DA	54,90	59,90
Creepers	DA	59,90	64,90
Dagger of A. RA	DV		69,90
Daily Girl Poker	DA	49,90	59,90
Dark Queen of Krynn	DV	a. A.	74,90
Dark Sun	??		a.A.
Dark World	??		a.A.
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Kathedrale	DV	74,90	
Dogfight	DA		89,90
Dream Team	DA	49,90	54,90
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	54,90	59,90
Eishokey Manager	DV	64,90	74,90
Elite 2	DA		a. A.
Elvira 2	DV	49,90	49,90
Eye of Storm	??	a. A.	a. A.
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	a. A.
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90
Falcon 3.0	DA		79,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90
Fire & Ice	DA	49,90	54,90
Flashback	??	a. A.	a. A.
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90
Fly Harder	DA	59,90	
Football Manager 3	??	a. A.	a. A.
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90
Front Page Football	DA		69,90
Goblins 2		54,90	59,90
Gunship 2000	DA	64,90	79,90
Gunship 2000 Senario	DA		49,90
Hannibal	DV	64,90	74,90

Programm		Amiga	PC
Harrier Jump Jet	DA		84,90
History Line 14/18	DV	74,90	74,90
Hook	DA	49,90	59,90
Humans		49,90	49,90
Humans Race	DV	64,90	74,90
Inca	DV		84,90
Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90
Island Dr. Brain	DV		69,90
Jonathan	DV	74,90	74,90
Jordan in Flight	DA		69,90
KGB	DV	54,90	59,90
Kings Quest 5	DV	64,90	49,90
Kings Quest 6	DV		74,90
Leapheal Weapon 3	??	a. A.	a.A.
Leather Goddesses 2	DA		94,90
Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90
Lemmings 2	DA	59,90	74,90
Lemmings Doppelpack			
Lemmings + Oh no more...	DA	59,90	
Line in the Sand	??		a. A.
Links 386 Pro	DA		84,90
Links Banff			a. A.
Links Barton Creek			34,90
Links Bay Hill			34,90
Links Bountiful		34,90	34,90
Links Firestone		34,90	34,90
Links Harbour Town			44,90
Links Hyatt Dorado			39,90
Links Mauna Kea			39,90
Links Pinehurst			34,90
Links Tron North			34,90
Lion Heart	DA	54,90	
Liverpool		49,90	49,90
Two Tower	DA		69,90
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			64,90
Lotus Comp. (1,2,3)	DA	49,90	
Mad TV	DV	64,90	74,90
Maelstorm	??		a. A.
Mc Donald Land	DA	49,90	49,90
Maniac Mansion 2	DV	a. A.	a. A.
Microleag. Football	??		a. A.
Might & Magic 3	DV	64,90	
Might & Magic 4	DV		74,90
Monkey Island 1	DV	64,90	74,90
Monkey Island 2	DV	74,90	74,90
Nick Faldo Golf	DA	64,90	
Nicky Boom	??	a. A.	a. A.
Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90
No. 2 Collection	DV	64,90	74,90
Nova 9	??	a. A.	
Origin Screen Saver	??		59,90
Outlander	??	a. A.	
Patriot	DA	a. A.	69,90
Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90
Perfect Gerneral	DA	69,90	74,90
Perfect Gerneral Data		39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	44,90	49,90
Pinball Fantasiea	DA	49,90	a. A.
Populous 2	DA		69,90
Populous 2 Plus	DA	64,90	
Premier Manager		49,90	
Premiere	DA	54,90	
Privateer	??	a. A.	a. A.
Quest of Glory 3	DV		64,90
Railroad Tycoon	DA	49,90	79,90
Reach for the Skies	DA	49,90	59,90
Red Baron	DV		64,90
Red Baron Data	DV		44,90
Ringworlds	DA		69,90
Roma AD 92	DV	64,90	
SWOTL			69,90
SWOTL DO 335			39,90
SWOTL He 162			39,90
SWOTL P 38			34,90
SWOTL P 80			34,90
Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90

Programm		Amiga	PC
Shadow of the Beast 3	DA	59,90	
Shadow of the Comet	DV		79,90
Sherlock Holmes	DV		74,90
Shuttle	DA	49,90	59,90
Siege			59,90
Siege Data			34,90
Silent Serviese II	DA	69,90	69,90
Sim Life	DV	a. A.	74,90
Sleep Walker	??	49,90	a. A.
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	64,90
Sport Gold	DA	49,90	
Sports Best		49,90	
Sports Coll.	DV	64,90	
St. Thomas	DV	64,90	74,90
Strategie	??		a. A.
Street Fighter 2	DA	54,90	59,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Spe.	DA		39,90
Strike Commander + Spe.	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	84,90
Super Tetris	DA	64,90	69,90
Task Force 1942	DA		84,90
Tentacle	??	a. A.	a. A.
Terminator 2029			84,90
The Greatest	DV	54,90	59,90
Tracon 2		74,90	84,90
Train it	??	a. A.	
Transarctica	DV	49,90	49,90
Trolls	DA	44,90	44,90
Ultima 6	DA	54,90	
Ultima 7	DV		39,90
Ultima 7 Data			44,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		69,90
V for Victory 1			64,90
V for Victory 2			64,90
Veil of Darkness			54,90
Vision	??	a. A.	a. A.
WWF European Rampage		49,90	54,90
Walker	DA	59,90	a. A.
Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
Wing Commander 1	DV	74,90	
Wind Gommander 1 Del. E.	DA		79,90
Wing Commander 2	DV		74,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90
Wing Commander Speech			39,90
Winter Chall.	DA	59,90	59,90
Wizardry 7	DV	79,90	79,90
Wordtris	DV		64,90
X-Wing	DA		79,90
X-Wing			74,90
Xenobots	DA		69,90
Zool	DA	44,90	54,90

CD-Rom

360 Compalation	59,90
7th Guest	a. A.
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
SWOOTL	99,90
Wincomannder + Ultima 6	59,90

Super NES

Jimmy Connors Tennis	114,90
Mario Cart	89,90
Micky Mouse	109,90
NHLPA Icehockey	114,90
PGA Tou Golf	114,90
Phalanx	114,90
Sim City	89,90
Star Wars	129,90
Street Fighter	89,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Wing Commander	129,90

Spiele REFERENZEN

Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefeilsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieletypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt. Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunstkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden. **(hl/bs)**



ABENTEUERSPIELE

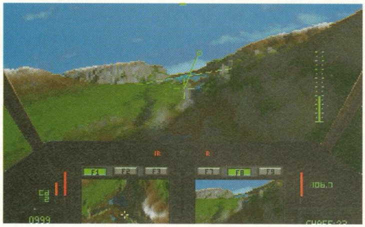
Monkey Island II

Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucasfilm. Zwei Schwierigkeitsgrade, gute deutsche Texte, einfache Bedienung und geistreiche Puzzles.

Im Dunstkreis:
Lost Files of Sherlock Holmes (Stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts).
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Lucasfilm schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure).
Maniac Mansion (Lucasfilm-Klassiker mit überholter Grafik, aber gewitztem Spielablauf).
Space Quest V (Parodistischer Rundumschlag in Sachen Sciencefiction. Karge Puzzles, aber viele Gags und edle Grafik).
Secret of Monkey Island (Teil 1 von Lucasfilms humorvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Comanche

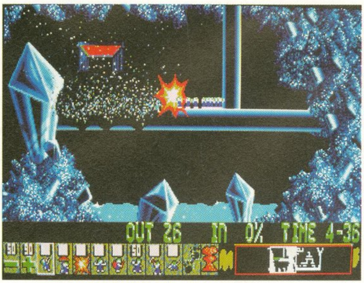


Dieses Hubschrauber-Actionpaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

Im Dunstkreis:
Zool: Witziger Geschicklichkeits-Test mit superschneller Grafik – Gremlin läßt es scrollen, was das Zeug hält.
Magic Pockets (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).
Nova 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).
X-Wing (3D-Weltraumaction mit einer Prise Simulation. Lucas Arts sorgte für den stilechten Star Wars-Handlungsrahmen).
Wing Commander II (Flotte Space Opera von Origin mit spannender Story und schönen Grafiken).

DENK- UND TÜFTELSPIELE

Lemmings 2



Komplexer, aber nicht ganz so spritzig und motivierend wie der Vorgänger. Psygnosis fährt 120 neue Tüftellevels mit den niedlichen Lemmingen auf.

Im Dunstkreis:
Klax (Hektisches Farbklotz-Sortieren am Fließband, von Tengen kompetent aus der Spielhalle umgesetzt).
Creepers (Ansehnlicher Lemmings-Verschnitt von Psygnosis: Führen Sie die possierlichen Raupen ans Ziel).
Gobliins 2 (Knackige Grübel-Puzzles mit einer Prise Abenteuerspiel; grafisch sehr humorvoll von Coktel Vision inszeniert).
Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtragespiel der fesselnden Art)
Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertainment Pack 1).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld II



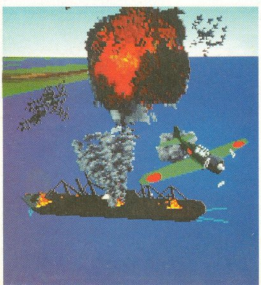
Willkommen in den 3D-Welten von Origin! Ultima Underworld II ist ein komplexer, anspruchsvoller Fantasy-Spaß mit verblüffend realistischer Grafik. Nicht nur für Rollenspiel-Freaks ein Erlebnis.

Im Dunstkreis:
Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).
Ultima VII B/Serpent Isle: Der jüngste Sproß von Origins anspruchsvoller Fantasy-Saga mit viel Atmosphäre und Story.
Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreicher als der erste Teil dieser SSI-Reihe).
Might & Magic IV: Clouds of Xeen (Anspruchsvoller Fantasy-Brocken von New World Computing für Fortgeschrittene).
Ultima Underworld (Nicht ganz so umfangreich wie der Nachfolger, aber immer noch eine Klasse für sich. Origins erstes »Unterwelt«-3D-Spiel ist leichter und damit für Einsteiger besser geeignet als Teil 2).

SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

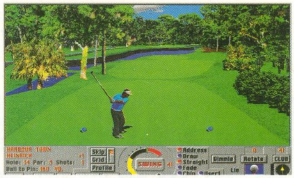
Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des 2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.



Im Dunstkreis:
Falcon 3.0 (Komplizierte High-Tech-Simulation eines modernen Düsenjets von Spectrum Holobyte).
Stunt Island (Disney Softwares »Flugsimulation light« mit Filmstudio-Atmosphäre. Basteln Sie Ihre eigenen Stunts).
Red Baron (Dynamix' Vorgänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).
Silent Service II (Klaustrophobische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).
Formula One Grand Prix (Microprose sorgt für eine betont realistische Fahrsimulation rund um den Formel-I-Rennbetrieb. Viele spielerische Finessen und beeindruckende 3D-Grafik).

SPORTSPIELE

Links 386 Pro

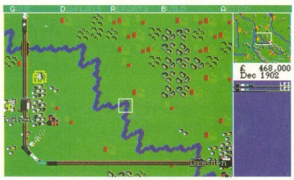


Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl bescheren Access die Sportkrone.

Im Dunstkreis:
Car & Driver (Brausen Sie mit Traumautos über zehn Strecken. Fetziges Fahren ohne Reue, auch ohne Führerschein bei Electronic Arts erhältlich).
Jordan in Flight (Basketball-Simulation mit dem US-Superstar. Electronic Arts sorgte für schwindelerregende 3D-Grafik).
Microsoft Golf für Windows (Quasi die Windows-Version von Links. Optisch und spielerisch sehr anspruchsvoll).
Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen von Accolade).
World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles 3D-Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon



Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.

Im Dunstkreis:
Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen fällen muß).
Populous II (Electronic Arts gibt Ihnen göttliche Macht, hunderte von Levels und detaillierte Super-VGA-Grafik. Suchen Sie Ihre Gegner mit handfesten Naturkatastrophen heim).
Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).
Dune II (Wohlig-hektische Echtzeit-Strategie von Virgin. Höchst spannende Umsetzung des Kultromans »Der Wüstenplanet«).
SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).





Strike Commander setzt mit seiner 3D-Grafik neue Maßstäbe für 486-PCs. Hier sind wir im Anflug auf einen Öltanker.

STRIKE COMMANDER

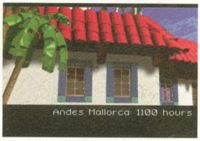
Wir schreiben das Jahr 2011. Die Welt steht kurz vor dem totalen Abgrund. Die großen politischen Systeme sind zusammengebrochen; in den USA haben sich einzelne Bundesstaaten für unabhängig erklärt. Der IRS (das amerikanische Finanzamt) treibt Steuern von diesen Rebellen mit einer bis an die Zähne bewaffneten Erstschlag-Truppe ein. Die Weltwirtschaft funktioniert nur noch ansatzweise, die Suche nach den letzten Rohstoffen, insbesondere den verbliebenen kargen Ölvorräten, macht weder vor Ökologie noch vor Menschenleben halt. Die Türkei, ein Land ohne viel Rohstoffe und am Rande des Krisenherdes Europa recht ungünstig gelegen, hat sich auf eine besondere Einnahmequelle besonnen: Söldner. Jeder, der entsprechende Steuern an die türkische Regierung zahlt, erhält einen Diplomatenpaß und darf dann mit voller Immunität zerstören, verwüsten und morden. So hat sich Istanbul zum Mekka für Attentäter und freischaffende Soldaten aller Art entwickelt. In den Bars treffen sich die Söldner mit den Vermittlern, die Aufträge von verschiedenen Anbietern beschaffen. Egal ob Land A eine Invasion abwehren muß oder Konzern X einen Konkurrenten ausschalten will, gegen genügend Cash findet sich immer eine Truppe, die solche kleinen Probleme schnell und unbürokratisch aus der Welt schafft.

Selten ist ein ein Jet so sehnsüchtig erwartet worden: Nach anderthalb Jahren Umweg landete Origins erster Flugsimulator in den Geschäften.

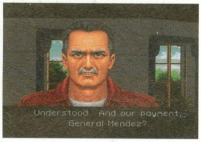
Im Spiel »Strike Commander« sind Sie Mitglied bei den »Wildcats«, einer Kampfpiloten-Crew, die sich aus zwei Gründen einen besonderen Namen gemacht hat: Zum einen

HEINRICH LENHARDT

Trotz schwindelerregend hoher Erwartungshaltung enttäuscht dieses Spielemonstrum nicht: Origin ging keine Kompromisse ein, um zu zeigen, was mit genügend Zeit und Geld auf einem 486-PC machbar ist. Das Story-Drumherum sorgt für eine exzellente Atmosphäre; der wirtschaftliche Aspekt beim Waffenkauf ist ebenso makaber wie spielerisch interessant.
Chris Roberts steht wohl mit der Hardware-Industrie im Bunde; Strike Commander wird den Umsatz an großen Festplatten, 486ern und Rolandkarten ordentlich ankurbeln. Nur auf letzteren klingt die Musik absolut genial; das AdLib/Soundblaster-Gedudel kann da nicht mithalten. Die neueren OPL3-Chips werden nicht genutzt und die Roland-Emulation anderer Soundkarten führt nur zu verschärften Abstürzen; eine echte LAPC-1 muß ins Haus.
Der unkomplizierte Charme der Wing Commander-Programme ist allerdings gewichen; bei Strike Commander muß man sich mehr einarbeiten. Durch die tolle Grafik sind auch Flugsimulations-Muffel wie ich motiviert, durch das Gewirr von Radarechos, Flugmanövern und kleiner Waffenkunde durchzusteigen. Trotzdem wäre es mir etwas unkomplizierter lieber gewesen.

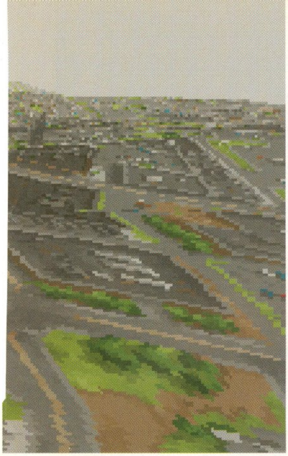


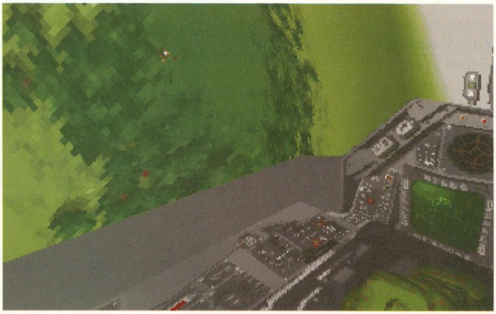






Vor jeder Mission gibt es einen kleinen Film zur Einführung. Hier empfängt Sie General Mendez zu seinem kleinen Privat-Krieg.





◀ Erst durch die Außenkamera kommen das hügelige Gelände und die einzelnen Gebäude erst richtig zur Geltung

▲ Wenn Sie per Tastendruck den Kopf des Piloten bewegen, dreht sich das ganze Cockpit schwindelerregend mit



Über diese Brücke müssen Sie kommen... Schneiden Sie durch eine gezielte Bombe dem Gegner den Nachschub ab.

sind die Wildcats überdurchschnittlich erfolgreich, zum zweiten sind sie die einzige Truppe, die manche Aufträge aus moralischen Gründen ablehnt. Das führt auch zu Streit in der eigenen Truppe. Vor einigen Jahren löste sich sein bester Freund – Jean-Paul Prideaux – von Stern und gründete eine eigene Crew, die Jackals, die auch die heimtückischsten Aufträge annimmt.

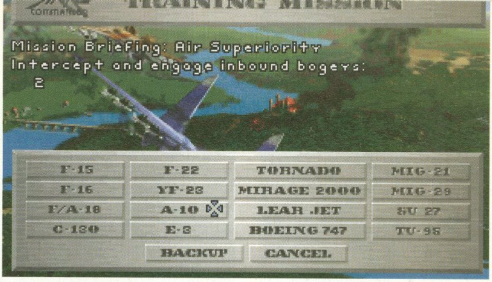
Sie sind der strahlende junge Pilot, der trotz wenig Erfahrung schon als Sterns Nachfolger gehandelt wird. Stern bringt Ihnen nicht nur bei, wie Sie richtig fliegen, sondern zeigt Ihnen auch die bittere finanzielle Seite des Geschäfts. Hitzesuchende Raketen und Durandal-Bomben wachsen nicht auf Bäumen. Wenn eine Mission also erfolglos abgeschlossen wird (und der Auftraggeber nicht zahlt) oder mit dem Verlust mehrerer Flugzeuge endet, nagen die Wildcats bald am Hungertuch. Buchhalter Virgil jammert Ihnen regelmäßig die Ohren über Overheads, Reparaturkosten und teure Bewaffnung voll.

Nach der Installation von Strike Commander (für die Sie mindestens 20 Minuten veranschlagen sollten) startet das Programm mit einem eindrucksvollen Film, der Ihren Charakter vorstellt. Danach wartet das Hauptmenü, in dem Sie entweder ein neues Spiel beginnen, einen alten Spielstand laden oder aber eine Trainingsrunde starten.

Das eigentliche Spiel bietet reichlich Film-ähnliche Sequenzen, die sich an »Wing Commander« orientieren, technisch aber um einiges aufgepeppt wurden. Die Bilder der einzelnen Personen, Flugzeuge und Lager sind nicht nur eine Augenweide, sondern gleichzeitig auch Menüs: Mit dem Mauszeiger können bestimmte Bildteile angeklickt werden, am unteren Bildschirmrand erscheint die (englischsprachige) Beschreibung der Aktion, die hier ausgeführt werden kann. So klickt man sich, ohne die Anleitung in die Hand nehmen zu müssen, problemlos durch den Versandhaus-Katalog des örtlichen Munitions-Händlers, die jüngsten Buchhaltungs-Daten und die Missionswahl. Außerdem kann man mit den herumstehenden Personen Gespräche führen. Zwar laufen diese vollautomatisch ab, aber immerhin haben die Programmierer nicht nur den einen oder anderen Hinweis, sondern auch eine packende Story in die Dialoge gepackt. Denn wie Sie sicher ahnen

DAS SPEECH ACCESSORY PACK

In Strike Commander wird geredet: Wer eine Soundblaster-Karte hat, kann in der Intro-Sequenz glasklare Sprachausgabe genießen. Später bleiben die Sprecher aber stumm; noch mehr Worte paßten nicht auf die acht Original-Disketten. Doch für happige 60 Mark können Sie das »Speech Accessory Pack« dazukaufen, das zusätzlich 7 MByte auf der Festplatte belegt und ihnen etwas mehr Sprache bietet. Nur eine Handvoll der Zwischenszenen wurde vertont, allerdings wird jetzt während des Fliegens dauernd gesprochen: Die anderen Piloten melden sich laut und klar über das Funkgerät.



Im Trainings-Bereich können Sie sich eigene Luftkämpfe nach Maß zusammenstellen. Sie bestimmen Zahl und Art der Gegner.

werden, muß Commander Stern nach ein paar Missionen sterben, so daß Sie das Kommando über die Wildcats erhalten. Dann gilt es, nicht nur als Fliegerass, sondern auch als Teamleiter und Stratege einen kühlen Kopf zu behalten.

Haben Sie erstmal eine Mission gewählt, alle Gespräche geführt und Bewaffnung und Wingman ausgewählt, wird Strike Commander zur klassischen Flugsimulation. Von den ausgefeilten Cockpit-Instrumenten über eine komplexe Tastatur-Belegung bis hin zum Spiel mit Aerodynamik, G-Kräften und Flugmanövern ist alles drin, was andere Jet-Simulationen auch bieten. Einzige Vereinfachung ist der Autopilot, der sie wie in Wing Commander in Sekundenschnelle zu den wichtigen Punkten katapultiert und sogar Start und Landung übernimmt.

Zwei Besonderheiten heben Strike Commander von anderen Flugsimulationen ab. Zum einen können Sie mit den anderen Piloten limitierte Gespräche führen (»Wie ist dein Status?«, »Hilf mir!«, »Zurück zur Basis« etc). Zum anderen zeigt Strike Commander den aktuellen Stand der Technik in Echtzeit-3D-Grafik auf High-End-PCs. Wie schon an den Bildschirmfotos zu sehen ist, läßt dieses Spiel die flachen Polygone vergangener Simulationen hinter sich und zeigt nur komplexe, »bemalte« Objekte, die gerade im Flug sehr echt aussehen. Der »Fußboden« ist an keiner Stelle des Spiels flach und an vielen Stellen nicht einfach einfarbig, sondern mit Städten, Feldern, Flüssen, Küstenlinien und anderen Details »beklebt«. Diese Technik namens »Texture Mapping« fordert aber auch ihren Preis in der Rechenzeit: Unterhalb eines schnellen 486 ist an volle Detail-Ausnutzung nicht zu denken. Zum Glück gibt es ein Options-Menü, in dem nicht weniger als zehn Parameter für die Einstellung der Grafikdetails sorgen. Einige der Details werden Sie im Luftkampf sowieso nie sehen; zum Beispiel

BORIS SCHNEIDER

Obwohl Strike Commander mit edler Grafik nur so um sich wirft: Mehr als eine technisch aufwendige Flugsimulation steckt da nicht drin. Die Realitäts-Fanatiker werden genug zum Nase-Rümpfen finden, die reinen Action-Spieler ob der Komplexität verzweifeln. Strike Commander ist eine Kreuzung der Grafik-Faszination aus »Wing Commander« und dem Spielprinzip aus »Falcon 3.0«. Eine riskante Mischung, die durchaus den einen oder anderen Käufer irritieren wird.

Unter den Simulationen kann sich Strike Commander trotz des einen oder anderen Schnitzers aber weit nach vorne bugsieren. Es macht nämlich schlicht und einfach Spaß. Das liegt gar nicht mal so sehr an der beeindruckenden Grafik, als an der vernünftigen Handlung, die den einzelnen Missionen einen Sinn gibt. Andere Simulationen, gerade aus dem Microprose-Lager, stellen mit ihren abstrakteren Missionen ohne Rahmenhandlung das trockene Zielanfliegen in den Vordergrund.

Es mag vielleicht nicht die intelligenteste Entscheidung gewesen sein, just einer echten Flugsimulation diese Luxus-Präsentation zu geben. Simulations-Freunde sind normalerweise durch andere Details viel eher zufriedenzustellen. Aber eines ist sicher: Strike Commander ist der neue Maßstab für professionelle Aufmachung eines PC-Spiels.

CHRIS ROBERTS SPRICHT



? Strike Commander ist erschienen – endlich. Warum hat's denn solange gedauert?

Chris Roberts: **Für die Technologie ging wahnsinnig viel Zeit drauf. Strike Commander sollte einfach anders aussehen; wir wollten uns auf keine Kompromisse einlassen. Das Spiel ist zudem sehr umfangreich. Es gibt 41 Missionen und 12 verschiedene Szenarien; da dauert es natürlich ein Weilchen, bis alles zusammenpaßt. Seit Ende '92 haben wir nur an dieser »Endmontage« gesessen.**

Ursprünglich sollte das Spiel im Januar 1992 erscheinen. Seit dem Sommer '91 saß ich etwa 80 Stunden die Woche an Strike Commander. Tagsüber habe ich im Büro gemanagt und mit den einzelnen Team-Mitgliedern geredet. Nach 18:00 Uhr habe ich mich dann selbst an den Computer gesetzt und programmiert.

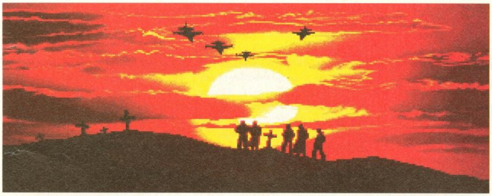
? Wie geht's bei Origin weiter?

Chris Roberts: **Mit Strike Commander haben wir zugleich ein modulares System entwickelt, mit dem andere Programme relativ schnell geschrieben werden können. Bis Weihnachten wollen wir insgesamt vier Spiele veröffentlichen, die auf diesem neuen 3D-System basieren. Eines davon ist »Privateer«; es wird übrigens das letzte Programm sein, bei dem wir Bitmap-Grafiken im Stile von Wing Commander verwenden. Außerdem arbeiten wir an einer Flugsimulation die während des Zweiten Weltkriegs spielt, sowie an einem 3D-Adventure. Ende 1994 soll Wing Commander 3 erscheinen; bis dahin ist es wohl Zeit für eine neue Grafik-Generation und damit das nächste Entwicklungssystem. Wing Commander 3 wird der endgültige Schlußpunkt dieser Serie sein. Wir werden ausschließlich Polygon-Grafik verwenden, man wird bei den Weltraumkämpfen Angriffe gegen riesige Schlachtkreuzer fliegen und gegen Ende besucht der Spieler die Heimatwelt der Kilrathi.**

Beim dritten Teil werde ich als Director wieder voll verantwortlich sein. Bei Wing Commander 2 hatte ich nicht ganz so viel Kontrolle über das Projekt. Das Spiel war nicht schlecht, aber eben etwas anders als der erste Teil. Ich bevorzuge mehr Interaktion zwischen den Missionen; Dinge wie das Einkaufen der Waffen bei Strike Commander. Es ist außerdem wichtig, daß sich der Spielcharakter richtig entwickelt und das Verhalten anderer Personen davon abhängt, wie man sie vorher behandelt hat.



Das Briefing vor dem Start: Sie suchen sich einen Wingman aus und verteilen den anderen Piloten die Ziele.



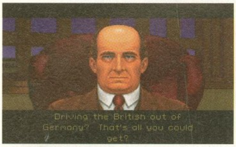
Beim Heldenbegräbnis rollt auch dem abgehärtetsten Computerspiele eine Träne über die Wange



Weder Quelle, noch Neckermann, haben solche feinen Sachen im Katalog. Mail-Order-Missiles sind aber für den Erfolg unersetzlich.



Die tollen Grafiken sind gleichzeitig Menü: Mit den Personen können Sie reden, mit dem Jeep in die Stadt fahren und die beiden Türen führen in weitere Bild/Menü-Kombinationen.



Virgil, Ihr Buchhalter, hat immer etwas zu nörgeln

HOHE HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Strike Commander fordert von Ihrer Hardware das Letzte. Bei Tests in der Redaktion hat es nur auf 486ern mit 50 MHz zum vollen Spielspaß gelangt. Auf einem 386SX müssen zu viele Details abgeschaltet werden, ein 386-33 oder 386-40 kann noch genug Einzelheiten darstellen, ohne daß die Spielgeschwindigkeit in den Keller sinkt. Trotzdem müssen Sie viel Platz auf der Festplatte freischaufeln. Eine Minimal-Installation braucht knapp 30 MByte, sorgt aber für Wartezeiten zwischen den Missionen. Besser sind 45 MByte, dann ist Platz für temporäre Dateien und das Speech Pack. Sollte noch eine Missions-Diskette erscheinen, wären 50 MByte und mehr angebracht. Mit Strike Commander hat Origin auch erstmals seine RAM-Probleme halbwegs im Griff. 4 Megabyte sind Minimum, aber es ist egal, ob der Extra-Speicher als EMS oder XMS vorliegt. Strike Commander läuft sogar ohne einen Memory Manager. Bootdisks gehören jedenfalls der Vergangenheit an, solange Sie zirka 600 KByte unter DOS freihaben. Um MS-DOS 5/6.0 oder DR-DOS 5/6.0 kommen Sie also nicht herum. Um Ladezeiten während der Luftkämpfe zu vermeiden, sollten Sie aber mindestens 8 MByte RAM im Rechner haben.

die durchsichtigen Cockpit-Fenster, durch die man ganz klein den Piloten in echter 3D-Grafik erkennen kann.

Die 3D-Tricks werden von den Programmierern natürlich ausgekostet, wo es nur geht. So kann man beispielsweise den Kopf des Piloten bewegen. Nun dreht sich in perspektivisch korrekter Grafik das ganze Cockpit mit -- da dampft der Prozessor. Ebenso wurden alle gängigen Kameraperspektiven eingebaut. Ein automatischer »Regisseur« kann auf Wunsch die Perspektiven wechseln: Lassen Sie eine Bombe fallen, schaltet der Bildschirm auf die Bombe um. Gerät Ihr Jet allerdings in Gefahr, wird blitzschnell wieder die Cockpit-Grafik aktiviert. Besonders befriedigend ist der automatische Schnitt auf den gerade getroffenen und ins Trudeln geratenen Gegner.

Die Missionen von Strike Commander ähneln sich häufig: Meistens müssen bestimmte Bodenziele (Gebäude, Panzer, Öltanker, usw.) ausgeschaltet werden, manchmal gilt es auch, nur ein paar feindliche Jets aufzumischen oder für ein unbewaffnetes Flugzeug den großen Bruder zu spielen. Nachdem eine Mission erfolgreich beendet wurde, geht es zurück in die Türkei. Hier kann man sich erneut anheuern lassen, bis zwei Dinge passieren: Die Wildcats gehen bankrott oder die Handlung nimmt eine sehr dramatische Wende, die hier nicht verraten werden soll. Nur soviel sei gesagt: ein Happy End ist möglich! **(bs)**

IM WETTBEWERB

Strike Commander ist eine ausgewachsene Flugsimulation, die mit den Wing-Commander-Vorfahren nur die Präsentation gemeinsam hat. Spielbarer als der hyperrealistische >>Falcon 3.0<< ist es in jedem Fall. Microproses >>F-15 Strike Eagle III<< versucht sich in ähnlicher Grafik, ist aber meilenweit vom Profi-Look entfernt, den Origin zeigt. >>Comanche<< ist das einzige Programm, das Strike Commander in der 3D-Grafik Paroli bieten kann.

Spiel	Wertung
STRIKE COMMANDER	**88**
Comanche	86
Wing Commander II	86
Falcon 3.0	83
F-15 Strike Eagle III	78

STRIKE COMMANDER

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	Erträglich; einmalige Abfrage bei Installation
Anleitung	Deutsch; Gut
Spieltext	Englisch; viel und mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

RAM-Minimum: 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 30 MByte (Minimal-Installation)

Besonderheiten: Speech Pack für zusätzliche Sprachausgabe separat erhältlich (ca. DM 60,-)

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Joystick (bevorzugt Thrustmaster)

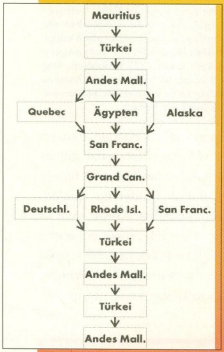
88

ALLE MISSIONEN IM ÜBERBLICK

WARNUNG! In diesem Text geben wir Tips für alle Missionen von Strike Commander. Dabei ist nicht zu vermeiden, daß wir die eine oder andere Überraschung aus der Handlung verraten. Wenn Sie also lieber die Story am Bildschirm erforschen wollen, dann lesen Sie bitte nicht weiter!

MAURITIUS (3 Missionen)

Die ersten Missionen sind zum Eingewöhnen. Stern kümmert sich um fast alle Ziele. In der ersten müssen Sie nur die Frachtmaschine beschützen, in der zweiten Ihren ersten Bombenabwurf überstehen. Bei der Waffenklau-Mission wird es etwas hektischer, aber noch lange nicht gefährlich.



TÜRKEI (1 Mission)

Egal, was Sie auch tun: Janet wird den Learjet immer abschießen. Achten Sie also auf Ihre eigene Haut; wenn Sie auf Sicherheit spielen, verpassen Sie nur ein paar einfache Abschüsse.

ANDES MALLORCA (3 Missionen)

Was einfach anfängt (ein paar schwache Panzer vernichten) wird schnell zur ersten großen Bombardierung. Die Peruaner schlagen in der dritten Mission zurück und heizen Ihnen ganz schön ein. Stern überlebt seinen Flug nicht; Sie übernehmen das Kommando über die Wildcats und jagen aus Rache ein Atomkraftwerk in die Luft (nicht einfach). Danach haben Sie die Wahl aus drei Missionsblöcken:

ÄGYPTEN (3 Missionen)

Für Anfänger optimal: Der 500.000-Dollar-Flugzirkus wird nämlich noch zum echten Einsatz gegen Lybier. Der Vorteil: Sie können keines der eigenen Flugzeuge beschädigen, da Sie ägyptische Maschinen fliegen. Aufpassen bei der dritten Mission, bei der sich Panzer zwischen den Pyramiden verstecken. Die Ägypter schätzen eine Beschädigung ihrer Nationaldenkmäler überhaupt nicht.

QUEBEC (3 Missionen)

Ihr Auftrag: Mischen Sie die Söldnertruppe »Hammerheads« auf. Das geschieht in drei Schritten: Dezimieren Sie die Hammerheads in der Luft, greifen Sie dann deren Einsatzbasis an. Zum Schluß müssen Sie noch die flüchtende Transport-Maschine abschießen, um die Hammerheads endgültig aus der Welt zu schaffen. Doch Vorsicht: In der dritten Mission kreuzt ein unbeteiligtes Zivilflugzeug Ihren Weg. Sollten Sie dieses aus Versehen abschießen, droht eine saftige Strafe.

ALASKA (4 Missionen)

Das schwerste der drei Missions-Angebote, da Sie vier Missionen durchführen müssen. Diesmal sollen Sie auf der Seite von Neu-Sibirien Eroberungen von Ölfeldern in Alaska durchführen. In der ersten Mission sollten Sie die Landebahn keinesfalls bombardieren. Erst in der zweiten Mission erhalten Sie dazu die Freigabe. Bei der dritten Mission, der Zerstörung der Öl-Plattform im Ozean, sollten Sie den guten Ratschlägen Ihrer Co-Piloten folgen. Die vierte Mission ist kritisch, da freundliche und feindliche Panzer bunt gemischt durch die Steppe tuckern; sollten Sie freundliche Panzer beschießen, gibt es keinen Bonus.

SAN FRANCISCO (4 Missionen)

Mit Mr. Walters werden Sie eine längere Geschäftsbeziehung eingehen. Diesmal übernehmen Sie Aufträge des Privatkonzerns TWP. Zuerst einmal sollen Sie einen Öltanker im Hafen von SF zerstören. Diese Mission können Sie nicht erfolgreich beenden, denn der Tanker ist der falsche. Im zweiten Anlauf gibt Ihnen Walters die richtigen Koordinaten des Tankers, der schon auf hoher See ist und jetzt besser geschützt wird. Mission Nummer Drei, die Bombardierung des Transamerica-Hochhauses, ist wegen starker Luftabwehr nicht einfach. Der größte Haken kommt aber in der letzten Mission, der Bombardierung einer Raffinerie, denn dummerweise wurden F-15-Jäger darauf angesetzt, die Wildcats zu dezimieren, um das Honorar einzusparen.

GRAND CANYON (3 Missionen)

Nevada hat den Grand Canyon besetzt, Arizona ist stinksauer. Sie müssen mehrere Gebäude im Canyon zerstören, dazu muß aber erstmal Vorarbeit geleistet werden. In Mission 1 muß das AWACS-Flugzeug zerstört werden, damit Nevada keine Aufklärungsdaten erhält. Als nächstes ist das Flugfeld am Rande des Canyons zu bombardieren, um Überraschungen bei der dritten Mission, dem Flug durch den Canyon, auszuschließen.

DEUTSCHLAND (3 Missionen)

Die Engländer wollen eine Militärbasis in einem Schloß einfach nicht räumen. Die Deutschen brauchen ein wenig Unterstützung. In der ersten Mission müssen Sie »nur« ein paar englische Tornados aus der Luft holen; Ihre F-15 ist zwar wendiger, die Tornados aber gerade im Tiefflug schneller; lassen Sie sich also auf keine Verfolgungsjagden ein. Danach muß eine Brücke bombardiert werden, um den Nachschub abzuschneiden. Die dritte Mission ist eine reine Support-Mission; die Deutschen wollen das Schloß selber in die Luft sprengen. Sie haben trotzdem genug zu tun, auf dem Weg dorthin alle Luftabwehr-Stellungen zu entfernen.

RHODE ISLAND (4 Missionen)

Wenn Sie sehr knapp bei Kasse sind, müssen Sie die Missionen vom IRS annehmen, ansonsten werden die Steuernachzahlungen zu schnellem Bankrott führen. Haben Sie hingegen Erfolg und Geld, bleiben Sie diesen Missionen fern – sie sind schwer! Schon in der ersten Mission gilt es, zwei Flugfelder zu zerstören. Passen Sie also auf Sprit-Vorräte und Bomben auf, damit Sie nicht alles für das erste Ziel verpulvern. Dann gilt es, zwei Zerstörer und ihre Begleit-Schiffe anzugreifen. Auch hier muß man mit den Vorräten sparsam umgehen. Der Angriff auf das Rhode Island Hauptquartier gehört mit zu den schwersten Brocken im Spiel, insbesondere, wenn die beiden ersten Missionen nicht voll erfüllt wurden. Die Belohnung folgt in Mission Nummer Vier: Massachusetts und Vermont, zwei weitere unabhängige Staaten, bieten fünf Millionen Dollar für den Abschuß der IRS-1, der Maschine des Finanzministers.

KALIFORNIEN (3 Missionen)

Los Angeles greift San Francisco an, um sich die letzten Grundwasser-Vorräte zu sichern. Sie helfen den San Francisco-Truppen. Als erstes beschützen Sie ein kalifornisches AWACS-Flugzeug, dann fliegen Sie Unterstützung für die coolen North-Cal-Piloten. Da diese aber nicht auf See-Einsätze vorbereitet sind, ist es Ihre Aufgabe, in Mission Nummer Drei die Blockade der South-Cal-Flotte vor dem Hafen von San Francisco zu brechen.

TÜRKEI (2 Missionen)

Mr. Walters taucht wieder auf und bringt einige Probleme mit. Der Angriff auf den LearJet ist zwar relativ einfach, doch Global Oil antwortet mit einem massiven Gegenschlag, der nur mit viel Mühe abzuwehren ist.

ANDES MALLORCA (2 Missionen)

Nur einer gibt Ihnen nach dem TWP-Fiasko noch einen Job: General Mendez. Zuerst müssen Sie mehrere Guerilla-Basen vernichten, dann ein sehr weit nördlich gelegenes Flugfeld. Diese Mission führt Sie nicht nur tief in Feindgebiet; offensichtlich will Mendez Sie auch für immer loswerden, um die Rechnung nicht bezahlen zu müssen. Dabei verrät er auch, daß Stern auf ähnliche Art und Weise ums Leben gekommen ist.

TÜRKEI (2 Missionen)

Zurück in der Türkei, finanziell praktisch am Ende, gibt Ihnen Janet die Chance des Lebens. Sie kehrt zurück und verrät Ihnen den Plan, der IRS eine hypermoderne F-22 zu klauen. Dies zählt als zwei Missionen: Zum einen müssen Sie die eigene F-15 dort landen, wo die F-22 steht, zum anderen müssen Sie diese heil nach Hause bringen.

ANDES MALLORCA (1 Mission)

Rache ist süß, insbesondere wenn auf Mendez ein Kopfgeld von 40 Millionen Dollar ausgesetzt ist. Und noch dazu haben Sie die F-22. Aber da ist eine kleine, sehr unangenehme Überraschung, die wir hier nicht verraten wollen. Nur eines sei gesagt: Die IRS ist sauer auf das gestohlene Flugzeug und die Jackals haben Sie auch noch nie gemocht. Auch wenn es schwer ist: Die Mission ist zu schaffen und Sie erleben dann das freudige Happy End -- bis zur ersten Missions Diskette.



Ägypten-Urlaub mit Hindernissen: Die Sphnix und die Pyramiden werden von lybischen Angreifern bedroht.

Wial
Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011/8079/8273
Telefax 08142/54654

" Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firma mit dem besten Service"

PC/IBM

ACES OVER EUROPE
VGA *
75,90

ARMORED FIST
VGA
79,90

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC DT. ANL. VGA	79,90
ACES MISSION DISK WWII 1946 VGA	49,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURES VGA	69,90
ALONE IN THE DARK VGA KOMPL. DT.	95,90
ARMOUR GEDDON DT. ANL. VGA	85,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT.	99,90
A-TRAIN CONSTRUCTION KIT ENGL.	49,90
B.A.T. 2 VGA DT.	89,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLEISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLEISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE VGA *	95,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT.	79,90
CHESS GENIUS KOMP. DT.	139,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT.	99,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/ MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ MANIAC MANSION/ZAK MC CRACKEN	99,90
COMANCHE OPER. WHITE LIGHTN. KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARKMARE VGA *	89,90
DARK SEED VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE-SCHICKSALSKL. DT.VGA	89,90
DAUGHTER OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOGFIGHT -MICROPROSE DT. ANL. VGA	99,90
DRAGONS LAIR NO. 3 VGA	75,90

BETRAYAL AT CRONDOR
VGA *
75,90

ECO QUEST 2
- Lost Secret of Rainforest VGA
65,90

DREAM TEAM COMP. INCL. SIMPSONS/TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING DT. ANL.	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90

EISHOCKEY MANAGER
KOMPL. DT. VGA
75,90

FREDDY PHARKAS
KOMPL. DT. VGA*
69,90

EL FISH DT. ANL. VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
ETERNAM KOMPL. DT. VGA	89,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS *	79,90
EZ KOSMOS - ASTRONOMIEPROGRAMM KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	69,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 nur 386/25 Mhz & DOS 5.0 DT. ANL.	99,90
FALCON 3.0 SCENERY FIGHTING TIGER VGA	65,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA *	85,90
FLIES ATTACK ON EARTH KOMPL. DT. VGA	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULA ONEGRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FS 4.0 SCENERY COLLECTION CALIFORNIA	85,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/ RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SCENERY TOP MITTELGEBIRGE	49,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GRAND CANYON	49,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90

PC/IBM

GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GOLF -MICROSOFT- FÜR WINDOWS VGA	109,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DT. ANL. VGA	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER ASSAULT AV8B DT. ANL. VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIRED GUNS VGA *	85,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2VGA DT.	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT.	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90

LEGEND OF MYRA
DT. ANL. VGA
75,90

INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. VGA	99,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA KOMPL. DT.	79,90
LEGACY DT. ANL. VGA *	99,90
LEGEND OF KRYANDIA VGA KOMPL. DT.	79,90
LEGEND OF VALOUR KOMPL. DT. VGA	89,90
LEMMINGS 2-THE TRIBES- DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB VGA	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL VGA	39,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PINEHURST VGA	39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH	45,90

SENSIBLE SOCCER 92/93
DT. ANL. VGA *
59,90

LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	105,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MEGA LO MANIA VGA KOMPL. DT.	89,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90

STRIKE COMMANDER
DT. ANL. VGA
89,90

MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NO. 2 COLLECTION INCL. BLACK GOLD /SPACE MAX/ WINZER KOMPL. DT.	79,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. VGA	69,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	65,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90

STRIKE COMMANDER
SPEECHPACK 486ER/SOUNDBL.
45,90

TONY LA RUSSA BASEBALL 2
VGA
65,90

PATRIOT DT. ANL. VGA	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PUTT PUTT FUN PACK VGA	65,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA *	89,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA *	85,90
ROBOSPORTS FOR WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SARGON V CHESS	79,90
SECRET O. MONKEY ISL. KOMPL. DT. VGA	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE VGA	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES Lost Files kompl. dt. VGA	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT 92 DT. ANL.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 SPRINGBREAK VGA	79,90

PC/IBM

SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAP.500/ADV. TENNIS TOUR ETC. DT.	69,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTRECK 25 TH ANNIV. KOMPL. DT. VGA	95,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER KOMPL. DT.	59,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES VGA	79,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90

THE GREATEST
COMPILATION :
INCL. LURE OF TEMPTRESS/
DUNE/SHUTTLE DT. VGA
65,90

TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA 7 DATA FORGE O. VIRTUE ENGL.	33,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90

ULTIMA 7 TEIL 2 -
SERPENT ISLE
DT. ANL. VGA
89,90

VALHALLA VGA	65,90
VEIL OF DARKNESS VGA	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90

ULTIMA UNDERWORLD 2
DT. ANL. VGA
79,90

WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATION 2 - 386/486 SOUNDBLASTER	45,90

WIZARDRY 7
KOMPL. DT. VGA
89,90

XENOBOTS
DT. ANL. VGA
79,90

X-WING
DT. ANL. VGA
85,90

WINTER CHALLENGE VGA	75,90
WORDTRIS DT. ANL.	65,90
WWF EUREPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
ZOOL DT. ANL. VGA	69,90
ZYCONIX DT. ANL. VGA	54,90

Leerdisketten

3.5"	2DD NONAME 10ER	9,90
3.5"	2HD NONAME 10ER	19,90
5.25"	2DD NONAME 10ER	5,90
5.25"	2HD NONAME 10ER	12,90

Preishits PC

4D SPORTS BOXING	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	24,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA KOMPL. DT.	39,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN	39,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA-	29,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT. ANL. 5,25"	34,90
CRASH COURSE VGA NUR 5,25 "	29,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CYCLES - ACCOLADE	19,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90

Preishits PC

DUNGEONMASTER NUR 3,5 "	34,90
ELITE PLUS VGA VERS. NUR 3,5"	34,90
ELVIRA 1 ADVENTURE DT. ANL.	29,90
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- VGA 3,5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL NUR 3,5"	15,90
FACE OFF ICEHOCKEY GAMESTAR	29,90
FLAMES OF FREEDOM -MIDWINTER 2 DT. ANL.	34,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25 "	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG-	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HYPERSPEED -MICROPROSE- NUR 3,5"	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB -VIRGIN- NUR 3,5"	34,90
KING ARTHUR -INFOCOM- 5,25"	9,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE	29,90
LINKS GOLF -ACCESS- VGA	49,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH/ CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5"	29,90
MIND GAMES INCL. WATERLOO/CONFL. EUROPE /FINAL FRONTIER	29,90
M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5 "	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
OPERATION STEALTH	34,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA-VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POLICE QUEST 3 VGA DT.	45,90
PROPHECY -INFOCOM NUR 5,25"	9,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL.	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
RISE OF THE DRAGON VGA KOMPL. DT. 5,25"	34,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SIMPSONS VGA	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TIME QUEST VGA NUR 5,25"	29,90
TOYOTA CELICA GT4 RALLEY	29,90
TROLLS DT. ANL. NUR 3,5"	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE-	34,90
WILLY BEAMISH NUR 5,25" KOMPL. DT. VGA	39,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPERSPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WISHBRINGER INFOCOM	9,90
WWF WRESTLING VGA	29,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90

CD Rom Programme

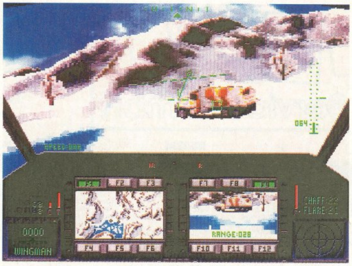
360 COMPILATION INCL. MEGAFORTRESS/ DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER/3D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
GRAPHMAGIC Vol. 1 od. 2	69,90
Ausges. PD & Shareware für Windows & DOS. HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
KINGS QUEST 5	99,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF/ FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAYHILL CLUB	75,90
LOOM -LUCASFILM-	49,90
MANTIS -MICROPROSE-	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 -LUCASFILM-	99,90
RAYTRACE MAGIC Vol. 1	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL.SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 2 : SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SPACE QUEST 4	49,90
THE 7 GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC -AMERICA NORTH/WEST	69,90
TRIPLE TRIS COMPILATION INCL. TETRIS/ WELLTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
WILLY BEAMSH	99,90
WING COMM. 2 INCL.SPEECH/OPERATION 1&2	99,90

PC Soundkarten/Zubehör

GRAVIS ULTRASOUND SOUNDKARTE	329,90
ROLAND KARTE LAPC 1	849,90
MIDIBLASTER	389,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	69,90
SOUNDBLASTER 16 ASP	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	299,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	85,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
WEAPONCONTROLJOYST.THURSTMASTER	165,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!! Software ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenfrei! BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 bis 18.00, FREITAG 9.00 BIS 17.00**

COMANCHE – MISSION DISK #1



In der Arktis stoßen wir auf einen wehrlosen Laster; ein gefundenes Fressen für die Bord-Kanone

Der Action-Simulator mit dem Voxel-Grafiksystem hat Nachwuchs bekommen: Dreißig neue Missionen und Verbesserungen im Detail warten auf der ersten Zusatzdisk.

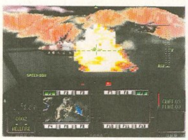
Kurz vor Weihnachten erschien »Comanche: Operation White Lightining«, das eine neue Dimension der PC-Spiele einläutete. Das »Voxel Space«-System stellt eine Hügellandschaft in verblüffend realistischer 3D-Grafik dar. Doch trotzdem gab es einiges auszusetzen; die gut zwanzig Missionen waren von Profis flott durchgespielt, die Fluggelände begrenzt und die Gegner nicht sehr abwechslungsreich.

Dem soll die Erweiterungsdiskette »Mission Disk #1« abhelfen. Neben vier weiteren Fluggebieten und dreißig zusätzlichen Missionen wurde auch das Hauptprogramm generalüberholt. Dadurch kommen drei weitere Gegnertypen ins Spiel; außerdem sollen sich jetzt alle Gegner wesentlich intelligenter verhalten, als im ursprünglichen Programm. Neben einem weiteren Hubschrauber sind zwei neue Fahrzeuge (ein Panzer und ein Truck) in die Missionen aufgenommen worden. Ein paar taufrische Bodenziele gibt es auch, beispielsweise eine Landebahn und Zeltlager des Gegners. Die zusätzlichen Fluggebiete umfassen auch je ein Gelände in der Arktis und in der Wüste. Allerdings haben die Programmierer auf weitreichende Änderungen verzichtet. So bleibt die berühmte Pyramide aus Teil Eins weiterhin das einzige große Gebäude im Spiel (sie wird auch in ein paar neuen Missionen »recycled«).



Dieses Flugfeld ist so ziemlich das einzige neue »Gebäude«, das sich auf der Mission Disk finden läßt

Die dreißig Missionen sind in drei »Operations« aufgeteilt. Die erste, »Operation Overload«, enthält nur Trainings- und Fun-Missionen. Ihr Comanche ist den Gegnern grundsätzlich überlegen, die Missions-Aufgabe oft kindisch einfach oder schlichtweg albern. Da muß man zum Beispiel 30 herumschwirrende Hubschrauber vernichten, während der eigene nahezu unverwundbar und mit 999 Raketen ausgestattet ist. In einer anderen Mission sollen russische Panzer daran gehindert werden, Bäume zu zerstören. Die zweite Operation hat etwa das Niveau des ersten Comanche, etwas schwerer wird es in Operation Drei.



Die neuen Gegner, darunter neue Panzer und Hubschrauber, verhalten sich intelligenter als in den alten Missionen



Witzige Missions-Beschreibungen: Hier werden die zahlreichen illegalen Waffendeals deutscher Firmen durch den Kakao gezogen

BORIS SCHNEIDER

Die so großartig angekündigte Mission-Disk darf man doch unter dem Aspekt »Masse statt Klasse« einreihen. Zwar erhöht sich der Missionen-Vorrat nun sprunghaft, aber sichtbare Verbesserungen an Grafik oder Spielprinzip gibt es nicht. Im Gegenteil: Mit einigen durch und durch albernen Missionen geht man bei Novalogic völlig vom Simulationspfad herunter und plaziert Comanche endgültig im reinen Action-Bereich. Am einmaligen Fluggefühl und der atemberaubenden Grafik hat sich nichts geändert, nur als Simulation sollte man es halt nicht kaufen (oder verkaufen). Die zehn neuen Trainings-Missionen machen allerdings einen Heidenspaß, wenn man einfach mal fünf Minuten lang Dampf ablassen will.

Trotzdem: Von dieser Mission Disk (zu diesem gesalzenem Preis) hätte ich mir doch etwas mehr erwartet. Die Programmierer sind offensichtlich sehr schnell an die Grenzen des Grundprogramms gestoßen, denn was richtig Neues gibt es hier nicht. Hoffen wir, das sie jetzt fieberhaft an einem echten »Comanche 2«, als an noch einer Mission Disk arbeiten.

Unsere Wertung bezieht sich auf die Kombination von Comanche und der Mission Disk. **(bs)**

COMANCHE MISSION DISK #1

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Novalogic
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	-
Anleitung	Englisch; deutsche Version in Vorbereitung
Spieltext	Englisch; deutsche Version in Vorbereitung
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

RAM-Minimum: 640 KByte & 3 MB Extended Memory
Festplattenplatz: ca. 12 MByte (inklusive Comanche)

Besonderheiten: Mission Disk benötigt Original Comanche-Programm (deutsche oder US-Version)

Wir empfehlen: 486er (33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA

86

Alles über Game Boy, Super Nintendo, NES – und zwar unabhängig und objektiv!

Die ganze Wahrheit über die aktuellsten Nintendo-Spiele – garantiert jetzt an Deinem Kiosk!

NEU!

N = HERSTELLER-UNABHÄNGIGE, NEUTRALE BERICHTE ÜBER DIE NINTENDO-SPIELE!

N = NUR DIE AKTUELLSTEN UND INTERESSANTESTEN SPIELE!

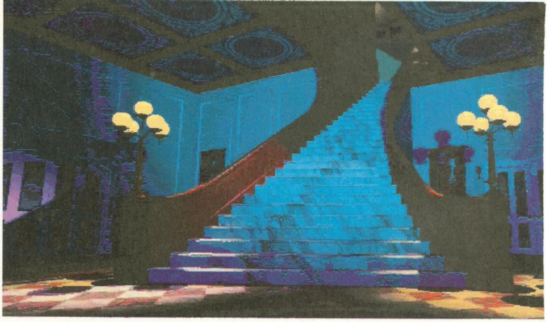
N = STARKE TIPS & TRICKS!

N = DIE BESTEN OBJEKTIVEN TESTS WEIT UND BREIT!

Die Erstausgabe!



Hol' Dir N, das einzige Nintendo-Magazin, das die Spiele richtig und objektiv unter die Lupe nimmt!



Sechs Gäste und ein Gastgeber knurren schon: Kommen Sie ja nicht zu spät zur Party mit tödlichem Ausgang. Erleben Sie als siebter Gast den ultimative Grusel-Trip? Oder haben wir hier 700 MByte heiße Luft?

THE 7TH GUEST

Vorschußlorbeeren sind in der Spielebranche rar. Nur selten kann ein Programm ein Jahr lang Gesprächsstoff sein, bevor es überhaupt auf dem Markt ist. Neben dem ewig verspäteten »Strike Commander« hat auch das Gruselspiel »The 7th Guest« seit über zwölf Monaten die Gerüchteküche am Brodeln gehalten. Unter der Hand als »Das Spiel der Zukunft« gehandelt, sind die puren technischen Daten auch mehr als beeindruckend: Gleich zwei CD-ROMs mit 700 MByte Computerdaten (entspricht 500 High-Density-Disketten) und einer halben Stunde zusätzlichem Orchester-Sound sind der absolute Weltrekord – so umfangreich ist kein anderes PC-Programm. Auf diesen CDs verstecken sich etwa zweieinhalb Stunden Film, teils mit Schauspielern aufgenommen und digitalisiert, teils mit 3D-Software berechnet. Keinen der Räume in 7th Guest gibt es in Wirklichkeit; alle wurden auf einem 486er vorberechnet und die fertigen Grafiken auf der CD gespeichert.









Sechs Gäste kamen zur Puzzle-Party, weil Stauff ihnen die Erfüllung aller Wünsche versprach. Doch keiner kam lebend wieder aus dem verhexten Haus heraus...

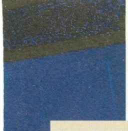
Die pure Technik ist aber nicht das einzige, was die Faszination dieses Titels ausmacht; auch die Geschichte läßt sofort aufhorchen. Henry Stauff, ein Nichtsnutz, Landstreicher, Dieb und Mörder wird durch seltsame Visionen zum Spielzeug-König. Die Spielsachen, die ihm in den Träumen erscheinen, werden von allen Kindern und auch Erwachsenen begehrt. Mit seinem neuen Reichtum baut Stauff sein größtes Spielzeug, ein riesiges Haus auf einem unheimlichen Hügel. Zur Einweihung lädt er sechs Gäste ein, denen er die Erfüllung ihrer geheimsten Wünsche verspricht. Alle sechs kommen und müssen feststellen, daß sie





Gruselgrafik noch und noch: Mal lockt ein Geist Sie durch die Gänge, mal sorgen Schattenspiele für eiskalte Schauer auf Ihrem Rücken – alles in hochauflösendem Super-VGA

Mitspieler in einem großen Puzzle geworden sind. Nur derjenige, der es lösen kann, darf lebend wieder aus dem Haus heraus. So beginnt schnell Feindschaft zwischen den Charakteren auszubrechen; außerdem hat Stauff den gierigen





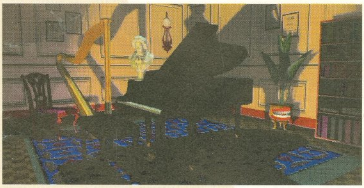


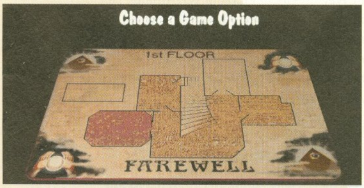


Das gruseligste Badezimmer seit »Psycho« hat seine Überraschung nicht in der Dusche, sondern im Waschbecken-Abfluß. Dort hausen Riesenspinnen; der Abfluß ist eine psychedelische Abkürzung direkt in die Bibliothek.

BORIS SCHNEIDER

Sensation oder Scharlatanerie? Ich neige fast zur zweiten Meinung, denn 700 MByte Verpackung für 22 Denksportaufgaben ist einfach nur dreist. Schließlich stammen manche der »Puzzles« noch aus dem letzten Jahrhundert. »Acht-Damen-Problem« und klassische Labyrinthe gewinnen wahrlich nicht den Innovationspreis. Spätestens beim Dosen-Puzzle (»Bilde einen englischen Satz nur aus Konsonanten und »Y«) schmeißt auch der gebildete Amerikaner das Handtuch. Wie gut, daß es ein Zauberbuch und einen Diskettenmonitor gibt. Mit dem ersten mogelt man sich am Puzzle vorbei, mit dem zweiten entlockt man dem CD-ROM die Lösung: »Shy gypsy slyly spryly tryst by my crypt«. Hätten Sie's gewußt? Spielekenner knirschen beim Mikroskop-Puzzle mit den Zähnen: Das Bakterienspiel wurde aus einem früheren Virgin-Programm (»Spot«) recycelt. Das bei so wenig Rätseln auch noch wiederholt wird (das Karten- und das Münzenpuzzle sind fast identisch; gleich dreimal wird man an ein Schachbrett gebeten) läßt an der Phantasie der Programmierer zweifeln, die sich doch eine so schaurige Story ausdenken konnten.
Hätte ich dafür 200 Mark ausgegeben, wäre ich wirklich ganz schön unzufrieden. Das umgebende Blendwerk, sprich die Grafik und der Sound, sind ja wirklich phänomenal, da wage ich nicht zu widersprechen. Aber wo stecken denn die Features, für die so lange an diesem Spiel gearbeitet wurde? Ist es denn wirklich so schwer, ein paar Video-Sequenzen von einem CD-ROM abzuspielen und aus ein paar Büchern mit Denksport-Aufgaben abzuschreiben? Richtig gearbeitet hat nur der 3D-Grafiker, der sicherlich monatelang an der elektronischen Konstruktion aller Räume und den 3D-Animationen gesessen hat. Wenn die Spiele der Zukunft alle so aussehen werden, dann bleiben meine alten Disketten mit den Text-Adventures von Infocom immer aktuell. Mein Fazit: Je mehr Megabyte ein Abenteuerspiel hat, desto weniger Puzzles sind anscheinend drin.





Damit Sie sich zwischen den Räumen (hier das Musikzimmer) nicht verlaufen, gibt es eine Karte des gesamten Hauses auf Abruf, auf der Sie sehen, welche Rätsel noch ungelöst sind.

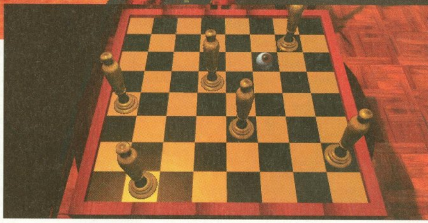
HARDWARE-VORAUSSETZUNGEN

Mit einem CD-ROM alleine ist es nicht getan: Für 7th Guest müssen Sie auch eine gute VGA-Karte (mindestens 16 Bit und möglichst schnell) mitbringen. Auf langsamen VGA-Karten kann 7th Guest höchstens in einem unattraktiven LoRes-Modus laufen. Trotzdem brauchen Sie eine Super-VGA-Karte mit VESA-Treiber, da einige Sequenzen immer in hoher Auflösung zu sehen sind. Probleme gibt es mit Windows-Beschleuniger-Karten von S3, die kurioserweise unter DOS zu langsam sind. Damit das Spiel ohne Wartepausen läuft, werden etwa 10 Megabyte freier Platz auf der Festplatte benötigt. Dort werden ständig benutzte Daten zwischengespeichert. Zu guter Letzt muß auch eine Soundblaster-kompatible Karte in Ihrem PC vorhanden sein, sonst können Sie die Sprachausgabe nicht hören. Optimal ist eine Kombination Soundblaster/Roland oder Soundblaster/General Midi.
7th Guest ist eines der wenigen Spiele, die auch die OPL3-Chips auf neueren Soundblaster-Pro-Modellen nutzen, weswegen zwei verschiedene Soundblaster-Pro-Typen im Install-Menü angeboten werden. Als Computer ist ein 386er das absolute Minimum, mit einem 486er laufen die Animationen aber wesentlich zügiger ab. Nur wenn Sie einen wirklichen Power-PC ohne lahme Komponenten besitzen, kann 7th Guest in guter Qualität auf dem Monitor erscheinen.

Besuchern zahlreiche Fallen gestellt. Und alle fragen sich eines: Wer ist der geheimnisvolle siebte Gast, den keiner kennt, für den Stauff aber ein Gedeck auftragen ließ?
Ihre Rolle in diesem Spiel ist etwas undurchsichtig: Die Ereignisse dieser Nacht sind schon lange vorbei. Kein Mensch kam seit der Party aus dem Haus heraus; alle müssen also an dem Abend umgekommen sein. Sie sind auf mysteriöse Art und Weise in der Eingangshalle gelandet und können



Berufszauberer Hamilton Temple will nur eines wissen: Gibt es echte Magie? Und hat Stauff das Geheimnis dieser Magie entdeckt? Im Billardzimmer glaubt er, einen Hinweis gefunden zu haben.



Das Puzzle im Billardzimmer ist ein altbekanntes Schachproblem, das schon im vorigen Jahrhundert faszinierte: Wie kann man acht Damen so auf einem Schachbrett plazieren, daß sie sich nicht gegenseitig schlagen können?

durch das menschenleere Haus gehen, in dem noch alle von Stauffs Puzzeln intakt sind. Allerdings sehen sie schemenhaft die Geister der Gäste, die immer wieder erleben, was ihnen in der Nacht zugestoßen ist. Wenn Sie alle Rätsel lösen können, ist es vielleicht möglich, die Geschichte zu verändern und zu einem guten Ende zu bringen.









Julia Heine wünscht sich die ewige Jugend. Stauff erfüllt ihr diesen Wunsch sogar viel besser, als sie sich träumen läßt, und verwandelt sie zurück in ein Kleinkind.

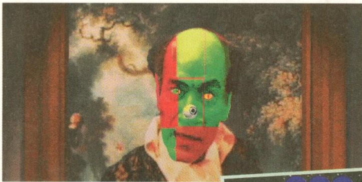
Die Bedienung von »7th Guest« ist gespenstisch einfach: Sie klicken lediglich mit dem Mauszeiger (der eine Skeletthand ist) auf das Bild. Der Mauszeiger nimmt unterschiedliche Formen an, die Ihnen sagen, ob an der berührten Stelle etwas interessantes ist. Sie können nur durch die Räume gehen und die Puzzles dort lösen oder eine Animation auslösen. Anders als in normalen Adventures gibt es keine Gegenstände, die Sie mitnehmen können. Zu Spielbeginn sind viele der Räume versperrt; die Türen öffnen sich erst, wenn Sie in anderen Zimmern die Rätsel gelöst haben. Um einen Überblick zu haben, welche Räume noch zu erforschen sind, können Sie eine Karte des Hauses abrufen. Verschlossene Zimmer sind weiß, geöffnete Zimmer sind gelb und gelöste Zimmer sind rot-braun gefärbt.

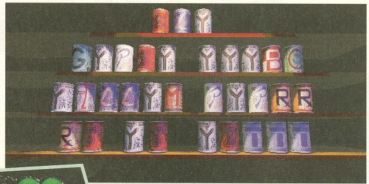
Stauffs Rätsel entpuppen sich als klassische Denksport-Aufgaben. Sie müssen durch Labyrinthe gehen, Schachfiguren verschieben, Wortpuzzles lösen oder Verschiebespiele sortieren. Da es in jedem Zimmer genau eine zu lösende Aufgabe gibt, sind Sie nach 22 gelösten Puzzles automatisch am Ende der Handlung angekommen. Sollten Sie aber auf dem Weg an einem Problem verzweifeln, ist eine Lösungshilfe eingebaut: In der Bibliothek liegt ein Rätselbuch, das Ihnen zu jedem Puzzle zwei kleine Tips gibt. Schlagen Sie zum dritten Mal zu einem bestimmten Rätsel nach, wird es automatisch für Sie gelöst; damit verpassen Sie aber die Filmsequenz, die Sie beim Lösen des Puzzles gesehen hätten.

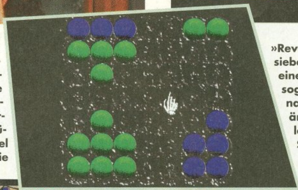
IM WETTBEWERB

Spiel	Wertung
Alone in the Dark	77
The Legacy	70
Shadow of the Comet	66
7TH GUEST	**62**
Sherlock Holmes Vol. 2	38

Wenn es um tolle Präsentation geht, macht den CD-ROM-Titeln keiner was vor; doch sobald man nach dem eigentlichen Spiel sucht, sieht es düster aus. Gab's bei »Sherlock Holmes« nur drei Puzzles, sind es bei »7th Guest« immerhin 22 Denksportaufgaben. Trotzdem gruselt es sich in den Geisterhäusern von »The Legacy« und »Alone in the Dark« langfristig gesehen spielerisch gehaltvoller; auch »Shadow of the Comet« kann sich gegen die 700-MByte-Show noch gut behaupten.

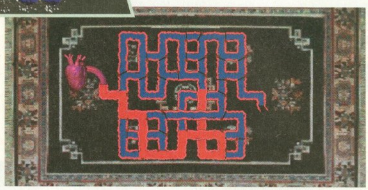






Fünf Perlen aus Stauffs Rätselkiste: Da ist zum Beispiel ein klassisches Labyrinth, durch daß der verrückte Spielzeugmacher Blut fließen läßt. Die Gewürzdosen müssen zu einem korrekten englischen Satz angeordnet werden – ohne Vokale! Die blauen und grünen Bakterien sind ein kleines Denkspiel gegen Stauff, das ähnlichen Regeln wie »Reversi« gehorcht. Auf dem Mosaik müssen sieben Spinnen so abgesetzt werden, daß alle eine Linie laufen können. Und gegen Ende ist sogar Stauffs Gesicht Teil eines Puzzles: Je nachdem, auf welche Stellen Sie klicken, ändern sich die Farben der neun Einzelteile. Insgesamt warten 22 solcher Puzzles auf Sie; Gegenstände, oder Gespräche mit anderen Personen sucht man vergeblich.





Da man beliebig viele Versuche hat, können Sie in 7th Guest weder sterben, noch in eine Sackgasse geraten.
Damit man beim nächsten Programmstart nicht immer wieder dieselben Rätsel durchlaufen müssen, ist eine Speicher-Funktion vorhanden; bis zu zehn Positionen werden auf der Festplatte gesichert. Wenn Sie alle Geheimnis des Hauses enträtselt haben, wird ein spezieller Spielstand gespeichert, mit dem Sie sich dann frei im nun geisterfreien Haus bewegen können, um alle Puzzles immer und immer wieder zu spielen oder um sich einfach nur an der Grafik zu erfreuen.
Damit Ihr Audio-CD-Player auch was von diesem Produkt hat, sind auf CD Nummer Zwei alle Musikstücke des Spiels als Soundtrack-Album gespeichert. **(bs)**

HEINRICH LENHARDT

Wer zum ersten Mal die Grafik von 7th Guest sieht, spürt förmlich, wie einem das Programm suggestive telepathische Botschaften übermittelt: »Kauf mich!« hallt es im Hirn des Betrachters wieder, der angesichts der unverbindlichen Preisempfehlung von schlappen DM 199,- jedoch rasch wieder ernüchtert wird. Als Grafik- und Sound-Demonstration zum Thema »Schaut mal, was man mit CD-ROMs alles anstellen kann« ist dieses Programm genial. Richtige Videosequenzen mit Sprache, die technisch verblüffend dicht an Spielfilm-Niveau herankommen und die sagenhaften 3D-Blickwinkel des schaurig-schönen Hauses lassen einen zunächst gebannt durch die Gänge wandeln. Hier hat man wirklich das Gefühl, leibhaftig durch eine virtuelle Spielwelt zu spazieren. In die brillante Adventure-Atmosphäre packten die Programmierer aber lediglich mäßig aufregende Denksportaufgaben, echte Interaktion fehlt. 7th Guest ist technologisch ein echter Durchbruch für Computerspiele, doch wer soll das Ding kaufen? Es ist unverschämt teuer, bietet hinter seiner Glitzerfassade ein durchwachsenes Spielprinzip und setzt sehr gute Englischkenntnisse voraus (schließlich müssen Sie die Dialoge verstehen). Am besten teilen Sie sich mit ein paar Freunden die hohen Anschaffungskosten, kaufen ein Gemeinschafts-Exemplar und leihen Sie sich die CDs dann gegenseitig aus.

7TH GUEST

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
❑ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel/Adventure
Hersteller	Virgin Games/Trilobyte
Ca.-Preis	DM 200,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; viel u. anspruchsvoll (Sprachausgabe!)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: Eine Soundblaster-kompatible Karte ist unbedingt erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus, Super VGA und schnellem CD-ROM-Laufwerk.

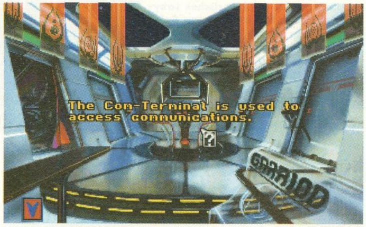
62

PROTOSTAR



Der kosmische Gemischtwarenhändler auf Achse: Je besser Sie feilschen, desto gereizter wird der Handelspartner

Schwere Zeiten für Weltraum-Agenten: Der Kampf der Erdlinge gegen die Leetch ist ein teures Vergnügen. Sie plündern die Rohstoffschätze ferner Planeten und handeln mit anderen Sternenvölkern, um das nötige Kleingeld zusammenzukratzen.



In den drei Raumstationen können Sie Nachrichten abrufen, Ihr Schiff besser ausrüsten und neue Crew-Mitglieder anwerben

Zu den größten Schätzen des amerikanischen Kulturguts gehört die Science-fiction: Den Dichtern und Denkern der USA macht kaum einer was vor, wenn es um das Zusammenspinnen von kosmischen Imperien und Raumfahrer-Schicksalen geht. Diese Genre-Verliebtheit äußert sich nicht



In der Raumfahrer-Kantine trifft man so manchen interessanten Gesprächspartner



Freie Fahrt, solange der Treibstoff reicht: Klicken Sie den Zielstern auf der Sternenkarte an

nur in Büchern und Filmen; auch bei Computerspielen kommen die schönsten Space Operas regelmäßig aus den Vereinigten Staaten.

Die Newcomer-Softwarefirma Tsunami bewies bereits mit ihrer Adventure-Adpation der »Ringwelt«-Romane ihre Vorliebe fürs Kosmische; beim jüngsten Spiel »Protostar« stehen kosmische Geschehnisse im Mittelpunkt, die sich die Programmautoren selbst ausgedacht haben. Verzweifelt versucht sich die Erde den Angriffen der bösen Skeetch zu erwehren, doch der Übermacht der Invasoren kann nichts entgegengesetzt werden. Agenten der Menschheit werden deshalb in die entlegensten Sektoren des Universums befördert, um dort neue Verbündete zu suchen. Auch Sie gehören

IM WETTBEWERB

Star Control II	74
Spaceward Ho	74
Starflight II	73
PROTOSTAR	**72**
Elite Plus	70

Protostar ist ein naher Verwandter von Star Control II. Dieser Rivale von Accolade hat eine sehr ähnliche spielerische Mischung, ist aber noch Action-betonter und komplexer. Dafür findet das Geballer nicht in 3D, sondern bei einer Seitenansicht statt. Protostar bietet weniger spektakulären Sound, aber bessere Grafik. SF-Fans können sich beide Titel auf den Einkaufszettel schreiben. Im weiteren Dunstkreis: Strategie pur mit Spaceward Ho oder viel 3D-Grafik und Handel (aber wenig Abwechslung) bei Elite Plus. Technisch antiquiert, aber inhaltlich gehaltvoll: Das Electronic Arts-Oldie Starflight II, offensichtlich das spielerische Vorbild von Protostar.

zu diesen »Protostar«-Agenten und haben einen besonders wichtigen Auftrag. Als harmloser Händler getarnt, der von Planet zu Planet tuckert, müssen Sie friedliche Beziehungen zu vier Völkern aufbauen, die in diesem galaktischen Abschnitt zuhause sind. Mit Hilfe dieser Partner sollen die Nachschubwege der Skeetch unterbrochen werden. Diplomatie alleine genügt nicht; Piraten und feindselige Völker werden sich so manche Raumschlacht mit Ihnen liefern. Außerdem muß das Bankkonto ständig aufgestockt werden, damit man sein Schiff verbessern, Crew-Mitglieder anheuern und die Verteidigung der fernen Erde durch eine kleine Überweisung unterstützen kann.

Protostar vereint so ziemlich alle spielerischen Elemente, die man sich bei einem SF-Programm vorstellen kann: Entdeckung (Abklappern von weit über 100 Planeten), 3D-Action (Raumschlachten), Abenteuer (Informations-Beschaffung durch das Befragen anderer Spielfiguren), Rollenspiel







Mit dem Beiboot flitzen Sie über Planeten, um Rohstoffe zu sammeln oder Handelsaußenposten zu besuchen. Manchmal stößt man auch auf einen unfreundlichen Gesellen, der das Feuer eröffnet.

(Anheuern von Charakteren, deren Talente sich allmählich verbessern) und Handel (An- und Verkauf von Rohstoffen). Das Spielgebiet umfaßt über 50 Sonnensysteme, die Sie alle besuchen können – solange der Treibstoff reicht. Außerdem gibt es drei Raumstationen. Einmal angedockt, können Sie neue Informationen aus der Raumfahrer-Mailbox abrufen, bessere Antriebe, Schilde und Waffen für Ihr Raumschiff kau-

HEINRICH LENHARDT

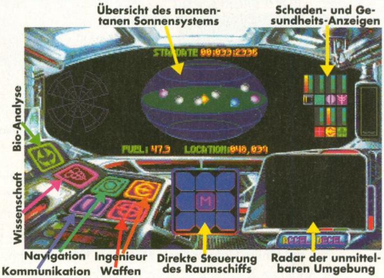
Nur stoffelige Stubenhocker verweilen noch auf Erden; Planeten erforschen ist »in«. Ähnlich wie Accolades »Star Control II« setzt Protostar auf eine leckere Mischung aus Entdecker-, Strategie-, Rollen- und Actionspiel, die in einem liebevoll ausstaffierten Universum serviert wird.

Grafisch ist das Programm über weite Strecken eine Augenweide. Die Raumschlachten wirken etwas zu kurz gekommen, weil der 3D-Bildausschnitt bescheidene Dimensionen hat. Wenn es aber um das Zeichnen von bizarren Außerirdischen geht, macht keiner den Tsunami-Grafikern so leicht etwas vor. Kurze animierte Zwischensequenzen bei Ereignissen wie Hyperraumsprüngen, Planetenbesuchen oder Andocken geben der Optik zusätzliche Würze.

Technisch und spielerisch macht Protostar auf den ersten Blick einen hervorragenden Eindruck, aber im Detail lauern doch einige Motivationsbremsen. Die Entwickler haben anscheinend nie etwas anderes als einen 486er angerührt: Auf einem 33-MHz-386er sind die mickrigen 3D-Actionsequenzen reichlich lahm. Nach dem Anklicken eines Icons kommt es immer wieder zu winzigen Wartezeiten – keine Todsünde, aber überflüssig und dezent nervig. Die Menüstruktur ist stellenweise zu unübersichtlich; um eine häufig benötigte Aktion wie den Besuch eines planetaren Außenpostens auszuführen, ist einiges an Geklicke und Geduld nötig.

Ob und wann sich Informationsspender oder Crew-Mitglieder bei Ihnen melden, ist zum Teil auch vom Zufall abhängig. Eine Karriere als Händler nötigt Sie dazu, ständig Preise aufzuschreiben und zu vergleichen – so wird man zum »Sonderangebot Commander« degradiert.

Vor allem zu Beginn haben Sie mit Ihrem mies ausgerüsteten Schiff einiges an Gewürge zu überstehen. Wer mit etwas Geduld die ersten Klippen meistert, wird von dem guten, aber nicht makellosen Protostar zunehmend gefesselt.



Das Cockpit Ihres Raumschiffs bietet einiges zum Anklicken

fen oder ein Gläschen in der Kantine zu sich nehmen. Hier trifft man mit etwas Glück auskunftsfreudige Aliens und Bewerber, die auf einen Job an Bord Ihres Schiffs aus sind. Geschultes Personal kann man gut gebrauchen, denn außer Ihnen schiebt anfangs nur ein Roboter Dienst.

Kommt es bei einer Reise zum Kontakt mit unbeirrbar feindlichen Gesellen, muß auch der friedfertigste Kapitän die Waffen anwerfen, um nicht als Bündel kosmischer Staubpartikel





Im Umgang mit solchen Rüpeln müssen Sie Ihr Geschick bei Raumschiff-Steuerung und Waffeneinsatz beweisen





Animierte Sequenzen illustrieren einige Schlüsselszenen im Spielablauf

zu enden. Diese Action-Szenen erinnern etwas an einen geschrumpften »Wing Commander«: In einem recht kleine Bildausschnitt sehen Sie Weltall und Raumschiffe in 3D um sich herumschwirren; der Radarschirm informiert darüber, wo sich die Schurken gerade außerhalb des Sichtbereichs formieren. Während eines Gefechts dürfen Sie jederzeit zwischen drei Waffentypen umschalten: Wave Gun (niedrige Schußfrequenz, richtet aber viel Schaden an), Cannon (weniger durchschlagskräftig, lädt am schnellsten nach) und Pursuit Pod (Bombe, die sich selbständig an die Fersen des Gegners heftet, dafür aber eine Ladung kostbare Antriebsenergie verbraucht).

Neben ein wenig Geschicklichkeit entscheidet vor allem die Ausrüstung Ihres Schiffs über den Ausgang eines solchen Gefechts: Mit starken Schilden und Laserkanonen der Güte-



Ihre ersten Gewinne sollten Sie in bessere Triebwerke investieren, die weniger Sprit verbrauchen

klasse III besteht man auch gegen eine gegnerische Übermacht. Doch gutes Equipment ist teuer; also müssen Sie wiederholt die etwas nervtötende Prozedur des Rohstoffsammelns über sich ergehen lassen. Auf jedem Planeten kann man mit einem kleinen Beiboot landen. Der Radar zeigt an, in welcher Richtung Rohstoffe, Lebensformen, andere Schiffe oder Städte zu finden sind. In Städten kann gehandelt werden; entdeckt man günstige Angebote, kann sich auch das Pendeln zwischen zwei Systemen lohnen, um mit bestimmten Gütern zu handeln. Neu entdeckte Lebensformen lassen sich auch verscherbeln; außerdem haben Sie die Ehre, der Spezies einen Namen zu geben.

An Antriebsfedern für die Motivation herrscht kein Mangel. Um der spartanischen Anfangsphase zu entkommen, will man schleunigst genug Geld durch Handel und Rohstoffklau zusammenkratzen, um Schiff und Mannschaft auszu-



Klicken Sie im Dialogmenü ein Thema an, um Informationen zu sammeln

bauen. Neben den vier Völkern, zu denen Sie Kontakt aufnehmen müssen, gibt es noch viele andere originelle Aliens zu entdecken, die zudem grafisch hervorragend dargestellt sind. SF-Fans (...die angesichts der Textlastigkeit dieses Spiels gut Englisch verstehen müssen) werden sich am Fortgang der Handlung delektieren. **(hl)**

PROTOSTAR

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategie-/Rollenspiel
Hersteller	Tsunami
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 9,3 MByte

Besonderheiten: Für jeden etwas – kurioser Genre-Rundumschlag im Science-fiction-Gewand.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

72

Happy Windows Collection

Für Microsoft Windows 3.0 und 3.1



Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation

Bietet für jeden etwas:

Happy Windows Collection

Jedes Programm nur DM 49,80 unverbindliche Preisempfehlung

Mehr Spaß in den freien Stunden und kostbare Zeit sparen – mit der Happy Windows Collection verbinden Sie das Angenehme mit dem Nützlichen. Wählen Sie jetzt Ihre Happy Windows-Favoriten:

Diaschau – Bild für Bild ein Erlebnis!

Wenn Sie Ihren Geschäftsbericht mit treffenden Grafiken untermauern wollen oder die Atmosphäre des letzten Urlaubs in Ihr Wohnzimmer zaubern möchten, leistet Ihnen die "Diaschau" wertvolle Dienste. Selbst unterschiedliche Bildformate – ob BMP, TGA oder TIF – lassen sich unter Kategorien ordnen und sind sofort abrufbar.

Wissen ist Macht: Mehr Übersicht per Tastendruck!

"Wo finde ich was?" Je mehr Informationen Sie besitzen, desto schwerer behalten Sie den Überblick. Das läßt sich ändern! Mit der "Literatur-Verwaltung" können Sie Ihre gesamte Bibliothek nach ganz individuellen Kriterien katalogisieren. Zu Ihrem Vorteil: Ohne Umwege sind wichtige Daten auffindund per Tastendruck blitzschnell abrufbar.

Haben Sie Ihre Grafik-Dateien im Griff?

Ob WMF, PCS, GIF oder BMP – mit dem "Mega Album 1" lassen sich Grafiken unterschiedlichster Formate in separaten Alben übersichtlich ordnen. Über komfortable Suchfunktionen rufen Sie dann das gewünschte Motiv blitzschnell ab. Ein absolutes Muß für jeden Grafik-Fan!

Kennen Sie Kino?

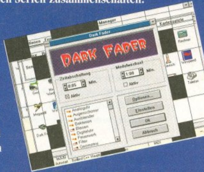
"Wo war doch noch der Reißer mit Clint Eastwood?" Wenn Sie alles über Ihre Home-Videothek wissen wollen, sorgt die "Video-Verwaltung" für den nötigen Überblick: Alle wichtigen Daten halten Sie in speziell vorbereiteten Menüs fest. Jetzt nur noch abrufen und auswählen!

Biorhythmus – reisen Sie in Ihr Inneres!

Sie wollen Ihr Leben noch erfolgreicher planen? Per Tastendruck erfahren Sie, wann Sie Ihre Kräfte am besten einsetzen sollten. Neu: "Biorhythmus" gibt es auch als Partner-Version für die Lebensplanung zu zweit!

Bringen Sie mehr Leben auf den Bildschirm! Ihr Monitor dankt es Ihnen!

Sie machen PC-Pause und die Bildröhre leidet. Schluß damit! Der Bildschirm-Schoner "Dark Fader" läßt mit 29 lustigen Film-Ideen erst gar keine Langeweile aufkommen: Sie selbst führen Regie und können einzelne Sequenzen zu ganzen Serien zusammenschalten.



Icon-Designer: Verschönern Sie Ihre Windows-Oberfläche!

Ganz einfach: Mit der Maus fangen Sie ein Motiv von der Oberfläche ein und bearbeiten es im Icon-Designer nach. Eine ebenso simple wie originelle Art, Windows und die Icons zu verschönern.

Musik-Archiv – Kennen Sie Ihren Plattenschrank aus dem eff-eff?

Die Party-Stimmung steigt. Wo ist der nächste Top-Hit? Mit dem Musik-Archiv ordnen Sie jetzt Ihren gesamten Platten- und CD-Bestand, legen nach eigenen Suchbegriffen ab und entwickeln ganz nebenbei Ihr ganz persönliches Musik-Lexikon. Wann bestellen Sie Ihre Software nach Noten?

Im Tal der Könige – endloser Spiel-Spaß für die ganze Familie.

Jetzt gibt es vier neue Windows-Spiele für die ganze Familie: "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble". Ganz gleich, ob Sie einfach Spaß haben wollen, Ihr Geschick testen oder Ihre Intelligenz herausfordern – hier ist für jeden etwas dabei.

Briefmarken-Verwaltung – die Software für den Sammler.

Mit der "Briefmarken-Verwaltung" können Sie den Wert Ihrer Sammlung jetzt sofort einschätzen. Dazu halten Sie in einem Datenblatt alle Details, Besonderheiten und die Historie jedes Unikates fest.

Der „Adressen-Manager" bringt Ihren Geldbeutel zum Lachen!

Adressen fix per Knopfdruck sortieren, in den Arbeitstext einkopieren, Datenexport für Serienbriefe, schneller Etikettendruck,... Hört sich das nicht alles nach einer teueren Adreßverwaltung an? Irrtum! Wenn Sie viel Geld sparen wollen, liegen Sie mit dem "Adreß-Manager" goldrichtig!

Haben Sie Ihren Happy-Windows-Favoriten gefunden? Einfach die Bestellkarte "PC-Software" in diesem Heft oder den nebenstehenden Coupon ausfüllen und gleich absenden oder faxen. Sie wollen sofort loslegen? Dann nutzen Sie einfach den

Eilbestell-Service:
Tel. (08121) 769-102
Fax: (08121) 769-103

Natürlich erhalten Sie die Happy Windows Collection auch im guten Fachhandel!

DMV Daten-und Medienverlag

DMV Software, Postfach 1146, W-8011 Poing b. München

Ja, ich bestelle

_____ Expl.

_____ Titel

zum Preis von **DM 49,80** zuzüglich DM 5,– Verpackungskosten, unabh. von der bestellten Stückzahl

❍ per Verrechnungsscheck
❍ per Rechnung
❍ 3,5 Zoll-Disketten ❍ 5,25 Zoll-Disketten

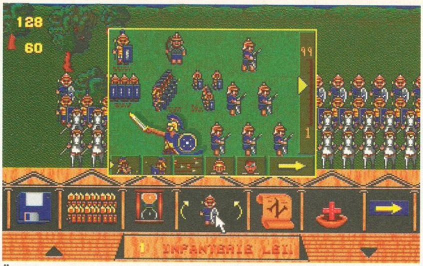
Name _____

Straße _____

PLZ/Ort/Zustellpostamt _____

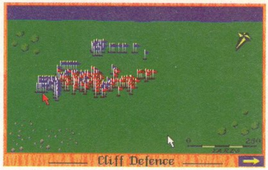
P063

DMV-Verlag • Postfach 1146 • W-8011 Poing b. München
Telefon (08121) 769-102 • Fax (08121) 769-103



Über kryptische Menüs werden die Truppen ins Verderben geschickt

Ist dieses Strategie-Scharmützel die endgültige Rache der Lateinlehrer?



Auf dieser Übersichtskarte werden u.a. die Ziele der Bogenschützen festgelegt

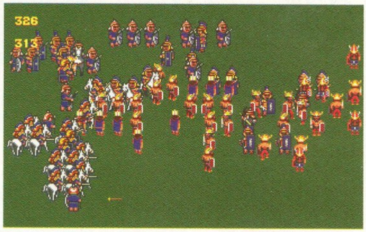
COHORT II

Das Römerleben wäre ja eigentlich schön ruhig gewesen, hätte es nicht kleine Unstimmigkeiten mit den Barbaren gegeben. Dummerweise waren diese Barbaren recht zahlreich, denn die Römer betrachteten praktisch jedes andere Volk als barbarisch. Daher ist es nicht verwunderlich, daß ständig irgendwo ein kriegerischer Konflikt schwelte.

Vor diesem Hintergrund übernehmen Sie bei »Cohort II« das Kommando über wahlweise eine römische Armee oder ein Barbarenheer – der entsprechende Gegenpart wird vom Computer übernommen. Sie wählen die Landschaft, in der die Schlacht stattfinden soll, sowie die Zusammensetzung Ihrer getreuen Truppen. Bogenschützen, Infanterie und Kavallerie haben jeweils unterschiedliche Eigenschaften, die beim Einsatz berücksichtigt werden wollen. So können Bogenschützen vorteilhafterweise schon aus der Distanz dem Gegner zusetzen, dafür geht ihnen im Nahkampf recht schnell die Puste aus.

Zunächst befinden sich die zum Kampf angetretenen Armeen noch in sicherer Entfernung voneinander. Das wird nicht lange so bleiben, denn nun können Sie über verschiedene Menüs Befehle an die Armee als Ganzes oder an einzelne Truppenteile geben. Die Einheiten können bewegt oder zu unterschiedlichen Formationen aufgestellt werden. Bei Feindberührung beginnt der Kampf, wobei auch die jeweilige Moral der beteiligten Einheiten bedacht wird. Animierte Soldaten repräsentieren die einzelnen Einheiten, während die Schlacht in Echtzeit ausgetragen wird. Sie beobachten, wie sich die erteilten Befehle auswirken und können jederzeit eingreifen, um neue Kommandos auszugeben.

Werden Sie ungeduldig, dann kann die Schlacht ohne Animation im Zeitraffer weitergeführt werden. Besitzer des Strategiespiels »Caesar« können die beiden Programme miteinander koppeln und die bei Caesar anfallenden Schlachten mit Cohort II austragen. **(tw)**



Nahkampf ohne Flankenschutz – vom Feldherrenhügel aus können Sie die verheerenden Auswirkungen Ihrer Befehle begutachten

THOMAS WERNER

Vollmundig ist Sie ja, die Werbung des Herstellers, doch irgendwie muß den Werbetextern ein völlig anderes Programm vorgelegen haben, als Sie von »Nervenkitzel« schrieben. Uniformierte Männchen stapfen über den Bildschirm, hauen aufeinander ein und beschießen sich mit Pfeilen, nur spannend ist das nicht gerade anzusehen.

Will man beherzt in das Handgemenge eingreifen und die Truppen in eine bestimmte Schlachtordnung bringen, dann endet dies meist im endgültigen Chaos. Es ist ein langwieriges Kunststück, gezielt einzelnen Einheiten Befehle erteilen zu wollen. Das Feldherrendasein macht so wirklich keinen Spaß. Deprimierenderweise sind weder historische Schlachten nachzuspielen noch bestimmte Eroberungsziele zu erreichen. Als Ausgleich liegen jedoch »Szenariokarten« mit Armeezusammensetzungen bei, von denen Sie fleißig Zahlenwerte in den Computer eingeben dürfen.

Sollten Sie beim Spielen des Programms übrigens plötzlich Laubsägengeräusche vernehmen, dann liegt das nicht an Ihrem heimwerkelnden Nachbarn sondern an den in Aktion tretenden Bogenschützen. Wenigstens haben sie lange etwas von diesem Programm, denn selbst im Zeitraffermodus dreschen die Legionäre endlos lang aufeinander ein. Das Pauken von Lateinvokabeln ist unterhaltsamer als Cohort II.

COHORT II

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Impressions
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1,9 MByte

Besonderheiten: Kann mit dem Strategiespiel »Caesar« gekoppelt werden.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

21

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw), Toni Schwaiger (ts),
Michael Thomas (mt, freier Mitarbeiter)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
Rolf Boyke, js-team

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha. Artwork: Virgin Games

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Helmuth Schmitz, Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag
Widuch GmbH & Co. KG, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon: (05651) 809-0, Telefax: (05651) 809-365

ANSCHRIFT DER REDAKTION
DMV Daten- und Medienverlag
Redaktion PC PLAYER
Gruberstraße 46a, 8011 Poing
Telefon: (08121) 769-100, Telefax: (08121) 769-177

ANZEIGENVERKAUF
DMV Daten- und Medienverlag
Gruberstraße 46a, 8011 Poing
Telefon: (08121) 769-375, Telefax: (08121) 769-399
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Uwe Siebert (verantw.)

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 8000 München 40

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
8057 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg

BEZUGSPREISE
PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 5,80.
Abonnementpreis (Inland): DM 30,– für 6 Ausgaben;
DM 59,– für 12 Ausgaben
Abonnementpreis (europäisches Ausland):
DM 42,– für 6 Ausgaben; DM 84,– für 12 Ausgaben

Die Inserenten

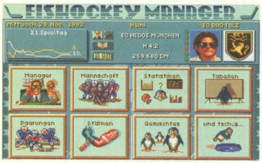
Ein Teil der Auflage enthält Beilagen des DMV Verlages.

DIE PC PLAYER-DISKETTE

Wir laden diesmal ein zum Freiflug in einem Tornado-Jet, einer Karriere als Eishockey-Manager, verhelfen zu ungeahnten Strike Commander-Erfolgserlebnissen und testen die Power Ihres PC-Systems.

Alle Monate wieder bietet PC PLAYER eine stramm vollgepackte Service-Diskette mit unterhaltsamen und nützlichen Programmen rund ums PC-Entertainment an. Für acht Mark (inklusive Porto- und Versandkosten) liefern wir Ihnen eine High-Density-Diskette im 3,5-Zoll-Format, die es wahrlich in sich hat.

Auf der neuen Diskette zu Ausgabe 6/93 finden Sie folgende Attraktionen:



Rache für Bad Tölz! Als Eishockey Manager verfügen Sie über reichlich Macht und Moneten.

Eishockey Manager zum Probespielen

Passend zum Test in dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen die schicke Ausprobier-Version von Software 2000's »Eishockey Manager«. Als Trainer eines Proficlubs sind Sie sowohl für die sportliche Seite als für die Finanzen verantwortlich. Gut 20 Spieltage lang währt bei dieser Version Ihre Probezeit. Fast alle Funktionen der Verkaufsversion lassen sich hier in Ruhe ausprobieren.

Schnupperversion von Tornado

Mit Spannung erwarten wir die fertige Version von »Tornado«, der neuen Flugsimulation der englischen Softwarefirma Digital Integration. Das Testmuster landete zu Redaktionsschluß leider nicht auf unseren Schreibtischen, aber immerhin diese Schnupperversion, bei der Sie einige Proberunden mit dem Tornado drehen können. Eine ausführliche Besprechung folgt höchstwahrscheinlich in der nächsten PC PLAYER.



Die spielbare Demoversion von Tornado ist für Sie startklar

WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unseren Disketten benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:

- **286-, 386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte, Maus, VGA-Grafikkarte und 640 KByte RAM.**
- **Das Installations-Menü auf der Diskette rufen Sie durch Eingabe von »START« auf.**

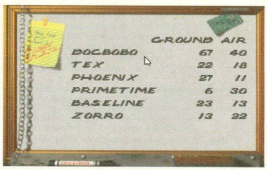
PC-Performance-Tester 3D Bench

Das Public-Domain-Programm »3D Bench« mißt zuverlässig die Leistung von VGA-Systemen. Bei seinem Benchmark-Test berücksichtigt es sowohl Prozessor-Power als auch Schnelligkeit der VGA-Karte und sagt damit einiges über die Spieletauglichkeit eines Computers aus. Starten Sie 3D Bench doch mal auf Ihrem System; Sie können dann vergleichen, welche Tempo-Unterschiede es z.B. zu den 486SX-PCs gibt, die wir in dieser Ausgabe testen. Je höher der Benchmark-Wert, desto schneller ist das Prozessor/Grafikkarten-Gespann.

Schummel-Spielstände für Strike Commander

Origins neues 3D-Spektakel »Strike Commander« bietet eine erkleckliche Auswahl an grafisch verschiedenen Szenarien. Wie bitte, Sie haben noch nicht alle Gegenden gesehen? Kein Problem, denn mit unseren Spielständen können auch notorische Bruchpiloten einmal in die Gefilden der höheren Missionen hineinschnuppern. Ganz nebenbei bekommen Sie nahezu unbegrenzt viel Geld und Waffen spendiert.

Achtung, diese Spielstände laufen natürlich nur in Verbindung mit dem Strike Commander-Hauptprogramm!



Mit etwas Übung und unseren Spielständen erklimmen auch Sie bald die Pilotenrangliste bei Strike Commander

SO WIRD BESTELLT

Schriftlich:

Bitte füllen Sie den Bestellcoupon vollständig aus und schicken Sie ihn an folgende Adresse:

Erdem Development
PC Player Diskettenservice
Postfach 10 05 18
8000 München 1

Telefonisch und per Fax:

Unsere »Call-a-Disk«-Hotline nimmt wochentags zwischen 10 und 18 Uhr Ihre Bestellung gerne entgegen. Bitte wählen Sie die Nummer (089) 427 1388. Alternativ können Sie Ihre Bestellung per Fax an folgende Nummer schicken: (089) 423 608.

Ja, ich möchte folgende PC PLAYER-Diskette(n) zum Preis von DM 8,- pro Stück (inklusive Porto und Versand) bestellen (bitte zutreffendes ankreuzen):

- ❑ Ausgabe 06/93
- ❑ Ausgabe __/93
- ❑ Ausgabe __/93

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Ort:

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):
❑ Bankabbuchung

Bankleitzahl:

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

Kontoinhaber:

❑ Scheck liegt bei
❑ Gegen Rechnung
❑ Per Nachnahme (zzgl. DM 5,– Nachnahmegebühr)
❑ Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroscheck (zzgl. DM 5,-)

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters


STARKILLER
FOLGE 46: »DER DOPPELTE BILL!«
STARKILLER ERWARTET BILL BATES, DEN MÄCHTIGEN BOSS VON MACROSOFT, AN BORD SEINES RAUMSCHIFFS. DOCH STATTDESSEN ERHÄLT ER UNGEBETENEN BESUCH...
TÖ-TEN
SCHNEIDER ◆ LENHARDT ◆ BOYKE
GURGEL
TÖ-TEN
TÖ-TEN
STARKILLER UND SEINE MANNEN TREFFEN INDES DIE VORBEREITUNGEN ZUM EMPFANG DES „ECHTEN" BILL BATES...
... ALS SMALL-TALK-THEMEN ABSOLUT TABU SIND RD-DOS, OS/3 UND WORD PLUSQUAMPERFECT!
... UND KEINESFALLS VERGESSEN, MR. BATES NACH DEM BEFINDEN SEINER FRAU MAMA ZU FRAGEN!
GURGEL TÖ-TEN
?
EHRENGAST
TÖT...??
MR. BATES! POTZBLITZ, WELCH UNVERHOFFTE FREUDE!
SO FRÜH HATTEN WIR GAR NICHT MIT IHNEN GERECHNET...
♪ON A STAIRWAYAYAY TOO WINDOOOWS
DIE SUPPE WIRD GESCHWIND SERVIERT...
KNALL!
„WOLLEN SIE INDES EIN WENIG KONFIGURIEREN?
EINE ZIGARRE? VON UNSEREM LETZTEN BEUTEZUG AUF PROTOSTAR!
... ECHTE BILL BATES EIN!
STARKILLER
DING DONG
TRANTOR MÄCHTIG VERSTIMMT! UNGEBETENES BESUCH STÖREN GROSSES GESELLSCHAFTLICHES EREIGNIS!
?
WOLLEN FEUER?
MENSCHEN REAGIEREN UNLOGISCH... FEHLER IM SYSTEM... KNIRSCH... READ ERROR...
NOT ENOUGH RAM...
INZWISCHEN TRIFFT DER...
DING DONG
DU NICHT VERALBERN TRANTOR! DU SCHON LÄNGST SEIN DA!!
GANZ RUHIG BLEIBEN, BILL... DAS IST WAHRSCHEINLICH NUR EIN NERVÖSER TÜRSTEHER.
TRANTOR HABEN PROBLEM: SEIN EIN BILL ZUVIEL! SEKRETÄR MÜSSEN HOLEN ZUSÄTZLICHES GEDECK...
?
STRENG WISSENSCHAFTLICH GESEHEN GIBT ES FÜR DIESES PHÄNOMEN NUR EINE ERKLÄRUNG: ENTWEDER HANDELT ES SICH UM EINE MASSEN-HALLUZINATION INFOLGE DER BERAUSCHENDEN WIRKUNG, WELCHE DIE SCHALE DER KRANDOR-SÜSSKARTOFFEL AUF DIE SYNAPSEN MENSCHLICHER GEHIRNE HAT...
... ODER EINER DER BEIDEN EHRENWERTEN MR. BATES IST NICHT MR. BATES, SONDERN EIN UNGEMEIN TÖDLICHER TERMINATOR-ROBOTER MIT VERWANDLUNGSFÄHIGKEIT, AdLub-SOUND UND VIELEN ANDEREN SERIENMÄSSIGEN EXTRAS!
SIE WOLLEN DOCH NICHT ETWA DEZENT ANDEUTEN, DASS WIR AUSGERECHNET AM ENDE DIESER FOLGE EIN PROBLEM HABEN?
FORTSETZUNG FOLGT

SPACE HULK

Liebes Monster, braves Monster: Wenn gutes Zureden nicht mehr hilft, wird ein Trupp Terminator-Soldaten in die Alien-verseuchte Raumstation geschickt. Nur durch schnelle strategische Entscheidungen können Ihre Mannen heil entkommen.



Während sich Ihre Männer noch positionieren, hat Soldat Nr.1 unerfreulicherweise schon Tuchfühlung mit einem der Dosenöffner

Sie sind schnell. Sie sind stark. Sie sind gefräßig und Sie lauern überall. Nicht von Finanzbeamten ist hier die Rede, sondern von einer Gattung namens »Genestealer«. Diese netten Zeitgenossen radieren sämtliche Lebensformen aus, die sie als Konkurrenz empfinden. Da die Genestealer in dieser Hinsicht allerdings besonders sensibel sind, vernichten Sie präventiv jede höher entwickelte Lebensform, die zufällig Ihren Weg kreuzt. Gerne nisten Sie sich in alten Raumschiffwracks ein, in denen sie so lange durch das Weltall driften, bis sie von einem Planeten angezogen werden. Die Bewohner eines solchen Zielplaneten sind normalerweise gegen die biologischen Kampfmaschinen völlig wehrlos. Gerüchten zufolge koordiniert eine unbekannte, hinterhältige Macht die Aktionen der einzelnen Klauenmonster und macht Sie unbesiegbar.

Unbesiegbar? Nachdem die Weltraum-Marines verfrühstückt wurden, entschloß sich der »Kaiser« höchstpersönlich, die Eliteeinheit »Terminators« zu schaffen. Eingehüllt in eine dicke Panzerung und ausgerüstet mit den stärksten Waffen müssen diese Soldaten dafür Sorge tragen, daß nicht eines Tages der Herrscher bei seiner Morgentoilette durch eines der garstigen Giermäuler gestört wird.

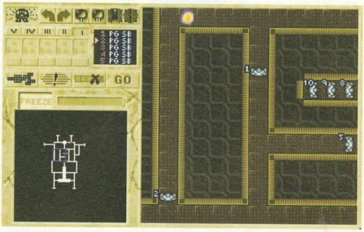
Auf kaiserliche Anweisung werden die Terminatoren in Schiffswracks oder verzweigte Tunnelsysteme geschickt, um dort unterschiedliche Aufträge auszuführen. Die Bandbreite reicht vom simplen »Reinigen« eines Bereiches mittels Flammenwerfer, bis hin zum Einsammeln von für das Imperium wichtigen Gegenständen. Unterschiedliche Nahkampf- und Distanzwaffen unterstützen die forschen Söldner, da sie von den respektlosen Genestealers gerne mit Dosenfutter verwechselt werden. Beliebt ist beispielsweise der »Power Glove« – ein hydraulischer Handschuh, mit dem solch ein Monsterkopf mehr als nur gestreichelt werden kann.

THOMAS WERNER

Angstschreie, wilde Flüche und vom Bildschirm zurückspringende Zuschauer waren die ersten Reaktionen auf Space Hulk. Selten ruft ein Computerspiel derart starke Emotionen hervor. Story, Sound und Grafik vermischen sich zu einer unvergleichlichen Atmosphäre. Nach den ersten Minuten wird man förmlich in das Geschehen hineingezogen und fängt an, verzweifelt um das Überleben der einem anvertrauten Männer zu kämpfen.

Zahlreiche – oft sehr knifflige – Missionen sind zu meistern, so daß Sie sich für viele Wochenenden in irgendwelche Raumschiffwracks zurückziehen können. Leider kommt einem der Spielablauf zeitweilig etwas unfair vor. Da das Spiel eine Computerumsetzung der »Warhammer 40.000«-Brettspiele ist, bei denen Kämpfe ausgewürfelt werden, hängt auch hier einiges vom (oft sehr unbarmherzigen) Zufall ab. Selbst wenn Sie noch so gut zielen, kann der Schuß fehlgehen oder die Waffe eine Ladehemmung haben und aus ist es mit dem Soldatenleben.

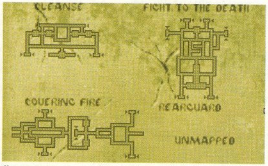
Eigentlich entsprechen solche Zwischenfälle jedoch völlig der Realität und sollten gerade in einem taktischen Spiel wie diesem nicht unterschlagen werden. Ich jedenfalls werde noch so manchen Söldnerauftrag erledigen.



Mit zwei Einsatztrupps lassen sich besonders komplizierte Taktiken ausknobeln. Der Farbklecks am oberen Bildschirmrand symbolisiert ein bislang nicht identifiziertes Objekt – wahrscheinlich einen Genestealer



Diese Sergeants stehen stellvertretend für fünfköpfige Einheiten mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen



Übersichtskarten zu einigen der Missionen

IM WETTBEWERB

Bei den dezent hektischen Echtzeit-Strategiespielen tummelt sich viel Hochkarätiges im aktuellen Angebot. Space Hulk bietet die beste Atmosphäre, Dune II hat etwas mehr Abwechslung drauf und Command HQ bietet für Fortgeschrittene die komplexeste Herausforderung. Eine Prise Roboter-Action kommt bei Xenobots dazu. Die spielerisch größten Ähnlichkeiten zu Space Hulk hat Space Crusade, daß bei Technik und Motivation aber Federn lassen muß.

Spiel	Wertung
Command HQ	84
Dune II	79
SPACE HULK	**76**
Xenobots	67
Space Crusade	63

minatoren möchten von Ihnen quasi durch die Hölle geführt werden. Tröstlicherweise sind Sie schon in den Rang eines Captains aufgestiegen und sitzen weit weg vom eigentlichen Geschehen an Bord eines Raumschiffs. Über Monitore sind Sie mit den Soldaten verbunden und können Ihnen verbindlich auszuführende Befehle geben. In brenzligen Situationen werden Sie zudem die Bewegungen eines Soldaten direkt steuern und hoffen, daß diese Fernmanipulation nicht fatal für ihn endet.

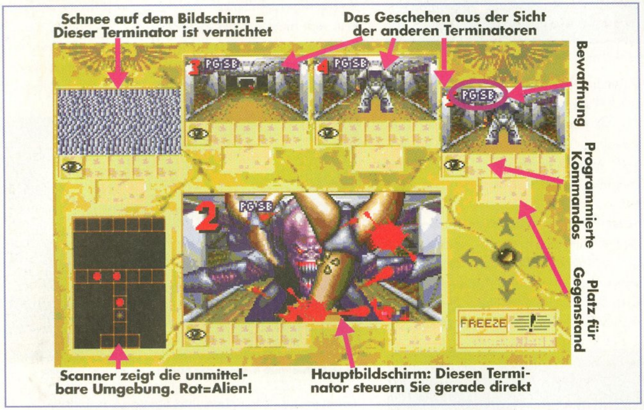
Generell kann man zwischen zwei Ansichten umschalten. Auf der Monitorübersicht können Sie erkennen, was die einzelnen Terminatoren gerade im Blickfeld haben. Hier dürfen Sie zudem direkt in das Geschehen eingreifen und mittels Fadenkreuz auf angreifende Monster schießen. Außerdem können Sie durch den bei Ihren Soldaten gefürchteten Direktmodus einen Kämpfer direkt fernsteuern. Im

HEINRICH LENHARDT

Beim Spielen von Space Hulk werde ich immer wieder an die zum Nägelkauen und Luftanhalten animierende Brachial-Spannung des Kinofilms »Aliens« erinnert. Das kluge Verteilen und Einsetzen des Spielfiguren-Quintetts wird geschickt mit einer Dosis Hektik vermischt, die durch den Echtzeit-Ablauf dazukommt.

Die Freude am nicht allzu komplizierten, aber fesselnden Spielprinzip ist nicht ungetrübt. Einige Missionen sind grauenvoll designt; bei ihnen ist es reine Glückssache, ob man bestimmte heikle Stellen überlebt oder nicht. Zwei Features gehen mir ab: Ich würde gerne die zufälligen Elemente wie die Treffsicherheit abschalten können und auch während einer Mission gerne den Spielstand speichern.

Trotz dieser Schönheitsfehler ist Space Hulk ein sehr herausforderndes Spiel, daß nicht nur eingefleischte Strategie-Experten fesseln wird. Die tollen digitalisierten Soundblaster-Effekte sind die halbe Miete. Wenn Sie sich langsam dem rettenden Teleporter nähern und Ihre Crew dabei Mann für Mann von den Aliens weggeschlampft wird, dann wissen Sie, was »Panik« bedeutet...



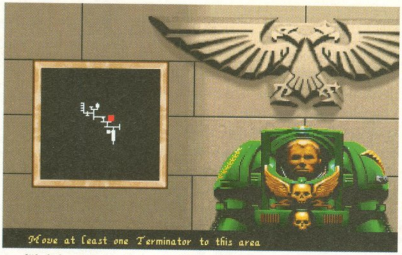


Die wichtigsten Funktionen der 3D-Ansicht (links) und der taktischen Übersicht (rechts)



Die Waffenmeister im Hintergrund verwalten das Handwerkszeug für Ihre Soldaten (vorne)

Wenn man schon mit der Aussicht leben muß, zu Gulasch verarbeitet zu werden, dann möchte man von seinem vorgesetztem Offizier wenigstens ein paar aufmunternde Worte vernehmen. Dementsprechend martialisch verläuft dann auch die sprachunterlegte Befehlsausgabe. Kriegerische Tollkühnheit können Sie auch gebrauchen, denn bis zu 10 Ter-

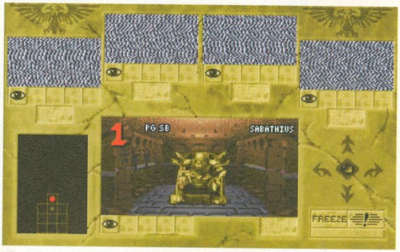


Ausführlich wird der Einsatzbefehl erläutert

Gegensatz zu den dreidimensionalen Monitorbildern wird die Situation auf dem »Planungsbildschirm« aus der Draufsicht dargestellt. Da das Kartenmaterial nicht immer vollständig ist, kann man oft nur den bereits erforschten Bereich überblicken. In dieser Ansicht werden den Soldaten komplexe Anweisungen mit bis zu fünf durchzuführenden Einzelbefehlen erteilt.

Für Ihren Erfolg essentiell ist die »Freeze Time«-Option: per Knopfdruck kann man die Zeit einfrieren, um beispielsweise neue taktische Züge zu planen. Allerdings haben Sie nur ein begrenztes Kontingent an gefrorener Zeit, das sehr schnell aufgebraucht ist. Glücklicherweise wird dieser Zeitspeicher mit jeder Sekunde im Echtzeitmodus eins zu eins wieder aufgefüllt. Werden auf dem Scanner herannahende Monsterhorden gesichtet, so hält man sinnvollerweise erst einmal die Zeit an, um die bestmögliche Verteidigungsstrategie festlegen zu können.

Damit Sie nicht schon im ersten Kampf ihre hochbezahlten Kämpfer an die hungrigen Genestealer verfüttern, sollten Sie zunächst in den Trainingseinsätzen Ihre Nerven stählen. Allmählich werden Sie so auf die zweibeinigen Dosenöffner vorbereitet, die Ihnen in den höheren Levels ganz schön zusetzen werden. Später haben Sie außerdem die Möglichkeit, sich nicht mit der Bewaffnung zu begnügen, die der Kaiser in seiner unergründlichen Weisheit für Ihr Team vorgesehen hat. Ganz aufmüpfige Naturen suchen sich bei diesen Missionen neben den Waffen gleich noch selbst die

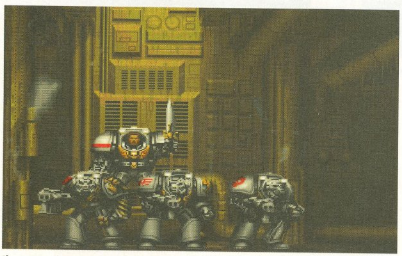


Diese Statue muß in einer der Missionen zerstört werden

Rekruten aus. Überleben Ihre Leute, so gewinnen sie an Erfahrung und hantieren beim nächsten Mal etwas professioneller mit Flammenwerfer und Energieschwert. Keine Panik bei Munitionsmangel: in einigen Kampfgebieten kann Nachschub gefunden werden. Insgesamt gibt es um die 50 Missionen. Einige können Sie direkt anwählen; andere sind im Campaign-Modus erst dann zugänglich, wenn man den vorherigen Auftrag geschafft hat. **(tw)**



Effektiv können Sie mit dem Flammenwerfer zudringliche Monster garen, solange Ihnen nicht der Sprit ausgeht



Ihre Terminatoren – fertig eingedost

SPACE HULK

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ❑ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ❑ Roland
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 110,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 8,5 MByte

Besonderheiten: Programm merkt sich automatisch, welche Missionen schon bewältigt wurden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, VGA und Maus.

76



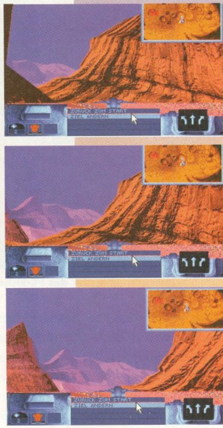
Alle Charaktere parlieren nur Englisch; immerhin dürfen Sie die Sprache für die »Untertitel« wählen

DUNE (CD-ROM)

Multimedia-Ding will Weile haben: Die endlich vollendete CD-ROM-Version von »Dune« (...ohne »II«!) bietet gesteigerte Genüsse bei Grafik und Sound.

Ein schlappes Jährchen nach der Diskettenversion bietet Virgin seine »Wüstenplanet«-Adaption »Dune« auch auf CD-ROM an. Das französische Programmierteam Cryo ging diese Version mit der Geduld eines Sandwurms an; mittlerweile gibt es auf Diskette schon das (wesentlich bessere) Nachfolgespiel »Dune II«.

Zurück zur CD-ROM-Version von Dune Numero 1: In der Rolle des edlen Herrschersohns Paul Atreides tingeln Sie per Gleiter über den Wüstenplaneten, auf dem das »Spice« abgebaut wird. Ohne diese Ausscheidung der monströsen Sandwürmer wäre überlichtschnelle Raumfahrt unmöglich. Das bedeutet konkret, daß sich gelegentlich ein Vasall des Obertyrannen vom Dienst per Hyperraum-Telefon zu Wort meldet, um immer höhere Förderquoten zu verlangen. Was nun? Auf der Landkarte eine Siedlung der Fremen anklicken; diese Ureinwohner des Wüstenplaneten lassen sich sanft zur Schürfarbeit überreden. Der Spielablauf ist sehr linear und wird von kleineren Missionen aufgelockert (Hausnummer »Fliege gen Osten, dort stößt Du auf eine neue Fremen-Siedlung, deren Anführer Dir dieses und jenes verrät«). Später im Spiel ist's mit dem munteren Schürfen allein nicht getan; Sie müssen die Stämme militärisch einsetzen, um nicht von den bösen Harkonnen überrannt zu werden. Besondere Spezialität der CD-Version: Alle Verlautbarungen, die von den Spielfiguren ausgeplaudert werden, erschallen als gut verständliche Sprachausgabe aus den Lautsprechern. Geschwätzt wird aber nur in Englisch und per Soundblaster-Karte; immerhin haben Sie bei den Spieltexten, die als Untertitel eingeblendet werden, auch die Wahl zwischen Deutsch, Französisch, Italienisch und Spanisch. **(hl)**



Die 3D-Grafik während der Flugsequenzen wurde deutlich verbessert. Man sieht sich aber schnell an ihnen satt und springt lieber direkt ans Ziel.

HEINRICH LENHARDT

Ein paar schick animierte Zwischensequenzen mehr, die Akteure quatschen fröhlich vor sich hin – witzig sind sie schon, die kosmetischen Korrekturen, aber sie machen aus Dune leider kein besseres Spiel. Während Westwood's Dune II ein wirklich fesselndes Taktik-Spielprinzip (...und selbst bei der Diskettenversion serienmäßig deutsche Sprache) bietet, ist Dune 1 ein inhaltliches Leichtgewicht.
Die schönen Bilder und die super-simple Anklick-Bedienung animieren zum fröhlichen Drauflosspielen, aber das stete Fremen-Abklappern mit dem Automatik-Gleiter lockt auf Dauer keinen Sandwurm hinter der Düne hervor. Verschiedene Szenarien und Schwierigkeitsgrade werden von fortgeschrittenen Spielern vermißt. Immerhin: Für Einsteiger bietet Dune mittelfristig etwas Spaß und Spannung. Die Effekt-Goodies der CD-ROM-Version sind ordentlich, aber bei weitem nicht spektakulär genug, um eine unbezähmbare Kauflust bei mir zu wecken.

DUNE (CD-ROM)

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib
- ❏ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❏ Super VGA
- ■ Roland
- ❏ Joystick

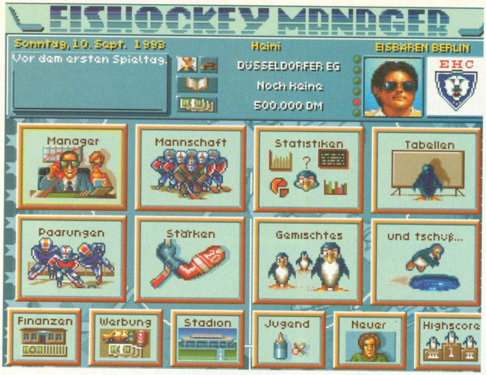
Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: Wenige KByte für Spielstände.

Besonderheiten: Die englische Sprachausgabe ertönt nur mit Soundblaster-kompatibler Karte.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

57



Dieses Hauptmenü ist der »Arbeitstisch« des PC-Eishockeytrainers

EIS-HOCKEY MANAGER

Die Macher von »Bundesliga Manager Professional« haben eine neue Sportart ins bewährte Strategiespiel-Korsett gepreßt. Als gestrenger Coach kümmern Sie sich jetzt um das Wohlergehen eines Eishockey-Vereins.

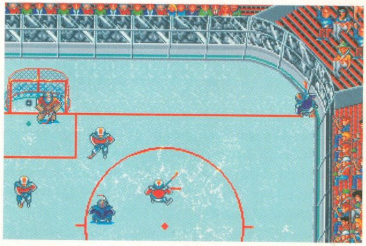
Die Sportbegeisterung der Computeranwender ist nicht zu unterschätzen – zumindest dann, wenn sich die Körperertüchtigung auf das wenig schweißanfällige Hantieren mit der Maus beschränkt. Mit einem vergleichsweise trockenen Thema landete Software 2000 einen der größten kommerziellen Erfolge in Deutschlands Spielegeschichte. Hinter dem Namen »Bundesliga Manager Professional« steckt kein Fußball-Actionspiel im üblichen Sinn; vielmehr macht es Sie zu einer Mischung aus Trainer und Manager, der neue Spieler verpflichtet, um Vertragsverlängerungen pokert und das Trainingspensum bestimmt. Das zuständige Programmierteam Kron hat sein Nachfolgewerk dem Eishockey-Sport gewidmet, dessen Popularität zuletzt durch die WM in Deutschland neue Gipfel erklomm. Sie sind der Boß eines Haufens rauher Profis und kümmern sich um die Zusammenstellung der Angriffsreihen, hüten das Bankkonto und achten darauf, daß durch die Rauflust Ihrer Jungs die Meisterschaft nicht auf der Strafbank verloren wird.

Bevor die Eisfläche freigegeben wird, waten Sie erst einmal durch eine Berg von Grundeinstellungen. Bis zu vier Spieler können einsteigen; für jeden menschlichen Akteur wird ein Porträt gewählt, der Verein festgelegt und der Name eingetippt. Gespielt wird entweder nur im Liga-Betrieb mit Vereinsteams, bei einer Weltmeisterschaft mit Nationalmannschaften oder mit einer Kombination beider Modi. Um dann als Nationaltrainer zur WM berufen zu werden, muß Ihre Vereinsmannschaft unter den ersten fünf Rängen der Bundesliga-Tabelle zu finden sein. Die generelle Schwierigkeit des Spiels läßt sich in sechs Stufen bestimmen; die Dauer Ihrer Karriere endet wahlweise nach einer, drei bzw. fünf Spielzeiten – oder überhaupt nicht. Im





Auf geht's zur WM! Nachdem Sie als Nationaltrainer den Spielerkader bestimmt haben, können die Gruppenspiele beginnen



Das Abspulen von Torszenen in Sportschau-Manier sorgt für zusätzlichen Nervenkitzel

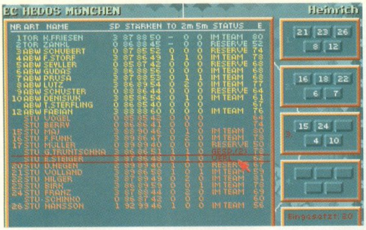
IM WETTBEWERB

Bundesliga Manager Professional	83
EISHOCKEY-MANAGER	**80**
Starbyte Super Soccer	68
Wayne Gretzky Hockey 3	65
Leeds United Champs	41

Eishockey Manager ist ziemlich einmalig; bei Sport-Stragiespielen dominiert Fußball. Im Schatten des übermächtigen Bundesliga Managers, dem in punkto Atmosphäre und Spielspaß niemand etwas vormacht, fristen weniger gelungene Vertreter ihr Dasein. Das einzige halbwegs vergleichbare Programm, das sich ebenfalls mit Eishockey beschäftigt, ist Wayne Gretzky Hockey 3. Hier gibt's zwar auch ein paar Statistiken, aber weitem nicht so viele strategische Finessen wie beim Eishockey Manager.

»Unendlich«-Modus kann man an einer langfristigen Trainerkarriere basteln, um die High-Score-Liste der besten Manager zu erobern. Bei vielen Sport-Strategiespielen müssen Sie in der untersten Klasse beginnen und sich mühsam nach vorne siegen. Der Eishockey Manager läßt Ihnen die Wahl, in welcher der drei Spielklassen Sie beginnen. Zusätzlich können Sie das Stärkeniveau Ihres eigenen Teams zu Saisonbeginn grob bestimmen: Zur Wahl stehen »Oberes Drittel«, »Mittelfeld« und »Abstiegskampf«.

Bei den Spielmodi hält sich das Programm an die Vorbilder. Sowohl bei der Liga als auch der WM gibt es nach den Vorrundenspielen Play-Offs. Da das Programm den Segen des



Mit einem dicken Spielerkader verkraftet Ihr Team Verletzungsausfälle leichter; allerdings verursacht ein großes Reservistenheer entsprechende Personalkosten



Für bis zu vier Spieler gleichzeitig wird der Matchverlauf genau berechnet

Deutschen Eishockeybundes hat, stimmen außerdem alle Vereins- und Spielernamen mit der Eishockey-Wirklichkeit überein (Stand: Ende der Saison 92/93).

Die Menüstruktur erinnert stark an den guten alten Bundesliga Manager Professional. In der Mitte des Bildschirms sehen Sie acht Bildsymbole, durch deren Anklicken das entsprechende Untermenü verzweigt wird. Am unteren Bild erscheinen dann einige kleinere Icons, über die

Die besten Spieler der Bundesliga werden in verschiedenen Kategorien ermittelt

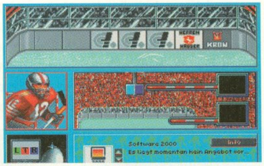


Sie an die Optionen des gewählten Bereichs herankommen. Das obere Drittel des Bildschirms zeigt neben den Formkurven Ihres Teams und des jeweils nächsten Gegners ein paar »Warnlämpchen« an. Leuchtet eines der roten Lämpchen auf, weist das Programm darauf hin, daß ein wichtiger Menüpunkt vorher begutachtet werden sollte.

Die wichtigste Station im Mannschafts-Menü ist die Abteilung »Aufstellung«. Hier sehen Sie eine Auflistung aller Spieler in Ihrem Kader; die wichtigsten Statistiken sind auch gleich mit dabei. Für die Aufstellung sollten Sie neben dem Alter und des Spielertyps (Tor, Abwehr oder Stürmer) vor allem auf die drei Stärkewerte für Kondition, Technik und Form peinlichst genau achten.

Aus diesem Kader bilden Sie nun bis zu vier Reihen, die je aus einem Torwart, zwei Verteidigern und drei Angreifern bestehen. Picken Sie die Spieler und Ersatzbankdrücker per Hand heraus oder lassen Sie die Auto-Aufstellung walten, bei der die Spieler mit den jeweils besten Stärkewerten aufs Eis geschickt werden. Kritisch wird's, wenn mehrere Stammspieler verletzt sind und vorübergehend ersetzt werden müssen. Vorsichtige Manager versichern ihre Stars, um im Verletzungsfall mit ein bißchen Barschaft getröstet zu werden. Im Taktikmenü geben Sie an, wann welche Reihen eingewechselt werden und wie forsch angegriffen wird. Es lassen sich auch Taktiken mit bestimmten Spielsituationen verknüpfen; z.B. offensiveres Spiel, sobald Ihr Team in Rückstand gerät.

Nicht zu vergessen sind auch die Vertragsverhandlungen – Sie wollen doch nicht, daß Ihr Superstar wegen eines auslaufenden Kontrakts ohne weiteres bei der Konkurrenz anheuern kann? Vertragsdauer und Gehalt



Verscherbeln Sie schleunigst die TV-Übertragungsrechte, sonst droht ein dickes Loch im Etat

für jeden einzelnen Spieler lassen sich begutachten; wünschen Sie eine vorzeitige Verlängerung, unterbreiten Sie dem Akteur Laufzeit und Höhe des neuen Angebots. Sie können auch nur die Vertragsdauer festlegen und sich dann vom Spieler einen Gehaltswunsch unterbreiten lassen. Im »Jugend«-Untermenü legen Sie fest, wieviel Geld in die Schüler-, Jugend- und Junioren-Teams investiert wird. Je großzügiger die Zuwendung, desto mehr talentierte Spieler können später aus der eigenen Jugend zu Ihrem Kader stoßen.

Um die vorhandenen Spieler in Schuß zu bringen, legt man beim Trainingsplan genau fest, ob z.B. Kraft, Lauftechnik oder Penalty-Schießen verbessert werden sollen. Wenn alles Training versagt, gibt es immer noch eine Endstation für schlappe Spieler: Im Transfermenü setzen Sie ungeliebte Mitglieder Ihres Teams auf die Verkaufsliste und warten dann auf die Angebote anderer Vereine. Wollen Sie sich verstärken, dann unterbreiten Sie den wechselwilligen Spielern anderer Mannschaften Angebote; die Freigabe winkt nur, wenn bei der Ablösesumme

HEINRICH LENHARDT

Sappradi, Buam: Die Detailvielfalt dieser üppig ausgestatteten Sport-Simulation der strategischen Art stimmt auch den kritischsten Eisbären versöhnlich. Vor allem die Flexibilität macht das Manager-Programm sowohl für Profis als auch für Gelegenheits-Trainer interessant. Reihenwechsel und Taktikänderungen während des Spiels sorgen für mehr Handlungsspielraum als beim Vorgänger Bundesliga Manager, an den man an allen Ecken und Enden erinnert wird. Viele Ideen und Funktionen wurden übernommen, ausgebaut und verfeinert.

Das größte Handicap von Eishockey Manager ist wohl der Umstand, daß diese Sportart bei weitem noch nicht so beliebt wie Fußball ist. Schön, daß alle Spielernamen in den Teams genau stimmen, aber nur ein relativer kleiner Kreis von Insidern wird dies auch zu würdigen wissen. Der zähe Spielmodus der Eishockey-Bundesliga (endlos lange Plazierungsspiele, bevor es in den Play-Offs richtig los geht) ist auch nicht gerade optimal. Schade, daß man Ligagröße und Anzahl der Spieltage nicht verändern darf.

Die Programmierer haben das Bestseller-Vorbild aus dem Fußball-Genre geschickt aufgegriffen und verfeinert; mit wirklich neuen Ideen wurde ein wenig gegeizt. Liebhaber von solchen Sport-Strategiespielen (und Eishockey-Fans im Besonderen) bekommen bei diesem ausgereiften Programm viel geboten.

Dank cleverer Statistiken und Features ist die Langzeitmotivation erquicklich.



Ein schickes Stadion mit viel Komfort lockt mehr Zuschauer an

nicht geknausert wird. Als kurzfristige Verstärkung für den schmalen Geldbeutel empfiehlt es sich, Spieler für eine Saison auszuleihen.

Im Finanzmenü geht's ums liebe Geld: Kreditaufnahme, Kapitalanlage und Börsenspekulationen können zur Mehrung oder Dezimierung der sauer verdienten Vereinsbarschaft führen. Sind Sie mit dem Problem gesegnet, zuviel Geld zu besitzen, können Sie es zinsträchtig auf dem Sparbuch bunkern (...was sich nur deshalb lohnt, weil dieses Spiel keine Inflationsrate kennt).

Die Kommerzialisierung des Profisports ist so weit fortgeschritten, daß der Eishockey Manager der Werbung ein ganzes Menü widmet. Es gibt zehn mehr oder weniger obskure Sponsoren, die Stück für Stück die Stadionbande mit Reklame volldonnern. Bevor Sie ein Angebot annehmen, sollten Sie Höhe und Laufzeit der Werbeverträge genau vergleichen. Je erfolgreicher Ihre Mannschaft spielt, desto lukrativer sind die Werbeangebote. Mit Reklame lassen sich auch Eisfläche, Dach und natürlich die Spielertrikots bepflastern. Den dicksten Batzen Bargeld streichen Sie allerdings durch das Verhökern der TV-Rechte ein.

Wenn alle Einstellungen getätigt sind, folgen bange Minuten für den armen Trainer: Im Vorfeld hat er alle Macht, doch während eines Spiels muß er nahezu tatenlos zusehen, was seine Schäflein auf dem Eis zustande bringen. Wer die nötige Geduld aufbringt, kann während eines Spiels die Reihen »von Hand« wechseln. Anhand von Energiebalken ist ersichtlich, wie fit die einzelnen Reihen gerade sind. Etwas flotter und dynamischer geht's voran, wenn man diese Aufgabe dem Computer überläßt und das Spiel im Sauseschritt



Ihre Ausgangsposition zu Spielbeginn läßt sich nahezu beliebig einstellen

THOMAS WERNER

Zwei Arten von Fernsehsendungen meide ich wie die Pest: Die berüchtigte »Traumhochzeit« und Sportübertragungen. Erfreulicherweise muß man kein absoluter Sportfanatiker sein, um einen Draht zum »Eishockey-Manager« zu finden. Vielmehr wäre es günstig, wenn Sie gerne den Wirtschaftsteil der »Frankfurter Allgemeinen« durcharbeiten. Etliche Tabellen und Statistiken zeigen recht deutlich, daß man es halt mit einem Managerprogramm zu tun hat. Um sich durch diese Zahlenwüsten zu kämpfen, braucht man einiges an Durchhaltevermögen.

Mir ist diese Aufmachung etwas zu trocken; Ein oder zwei zusätzliche graphische Elemente bei der Präsentation wären dem Programm sicher nicht abträglich gewesen. Die etwas mickrigen Torszenen können zudem nicht das Zittern und Bangen hervorrufen, daß bei einem realen Spiel um den Auf- oder Abstieg einer Mannschaft in der Luft liegt. Irgendwie sitze ich dabei recht teilnahmslos vor dem Bildschirm und verfolge erstaunt, wie sich Diagramme und Zahlenwerte verändern.

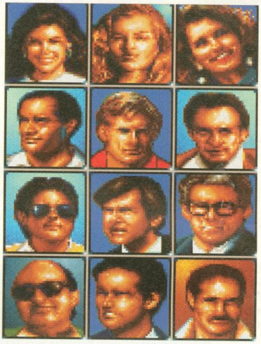
GEWINN' MICH!

Software 2000 läßt 10 x den Eishockey Manager springen. Es handelt sich dabei um besondere Sammler-Exemplare, denn auf den Packungen hat Eishockey-Denkmal Erich Kühnhackl sein Autogramm hinterlassen. Wer eines der signierten Spiele gewinnen will, muß folgende Frage beantworten und etwas Glück haben:

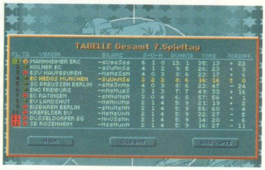
Wie heißt der amtierende deutsche Eishockey-Meister?

Schreiben Sie die Antwort auf eine Postkarte und senden Sie sie an folgende Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Kennwort: Eishockey
Gruberstr. 46 a
8011 Poing

Bei mehr als 10 richtigen Einsendungen entscheidet das Los über die Gewinner. Einsendeschluß ist am 15. Juni 1993; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Unter diesen Charakterköpfen wählen Sie das Konterfei Ihrer Spielfigur



Nach jedem Spieltag wird taufrisch die aktualisierte Tabelle präsentiert

Willkommen im Land der CD-ROM!

Eine Auswahl der besten CDs — natürlich zu DED-Preisen!

- **Pegasus 1.2** — **DM 59,–**
- **GIFs Galore** — **DM 45,–**
- **Game Master** — **DM 59,–**
- **CICA-Window** — **DM 49,–**
- **Danger-Hot-Stuff II** — **DM 35,–**
- **So much Shareware I** — **DM 59,–**
- **So much Shareware II** — **DM 69,–**
- **Gif-Galaxy** — **DM 99,–**
- **PD-ROM Edition 2** — **DM 65,–**
- **Winware VOL.3** — **DM 19,–**
- **Mega CD-ROM I** — **DM 39,–**
- **Mega CD-ROM II** — **DM 69,–**

OS/2-CD-ROM — **DM 49,–**
In über 200 Dateien finden Sie DTP-Progr., Schriften (ATM), Druckertreiber, Komprimierungstools, Modem und Kommunikations-Progr., Grafiksoftware uvm.

VGA-Spectrum — **DM 79,–**
VGA-Spiele und Utilities, Programme, über 1600 GIF-Bilder, Animationen, Cliparts teilweise für ADLib und Soundblaster. Hier zeigt die VGA-Grafikkarte was sie leisten kann.

ARI GraphMagic I
ARI GraphMagic II — **je DM 55,–**
Zwei tolle tolle Grafik-CD's; jede Menge Bilder und Cliparts für den Grafikfreund

Source-Code — **DM 79,–**
Eine CD ganz speziell für den Programmierer. Lernen Sie aus den Source-Codesprofessioneller Programmautoren. Enthält ein Usenet-Archiv, Simtel-Unix-C-Archiv und ein MS-DOS-Source-Code-Sammlung überwiegend eigenständig lauffähige Programme und eine große Menge an Tools (Grafikanwendungen, Systemadministrationen, Netzwerk uvm)Eine wertvolle Hilfe!

DOS UPDATES / NEU

GESCHÄFTSPROGRAMME

☐ **(17)** DAD **CHEMDB: DM 1,20** Verwaltung von Chemikalienbeständen ☐ **(250)** DAD **FIBUCHX** V4.00**: DM 1,20** Bedienerfreundliches Buchhaltungsprogramm mit SAA-Oberflächeund Mausunterstützung. Auch Mandantenverwaltung. ☐ **(293)** DAD **REISEABRECHNUNG** V6.21**: DM 2,20** Liefert fertige Belege fürs Finanzamt. Für den Unternehmer,Freiberufler, Arbeitnehmer geeignet. ☐ **(324)** DAD **FRISUR** V1.05**: DM 1,70** Für Friseure, Lager-, Artikel-, Personal-, Lieferanten-, Rechnungswesen, Kundendaten, Dienstleistungen usw. ☐ **(326)** DAD **TEAMWORK** V2.00**: DM 1,90** Eine Vereinsverwaltung die wohl allen Anforderungen genügt. ☐ **(393)** DAH **MONEY-MAKER** V4.00**: DM 3,80** Analysieren und verwalten Sie Ihre Wertpapiere professionellmit diesem deutschen Börsenprogramm ☐ **(403)** DAD **INVEST** V1.21**: DM 2,10** Professionelles Investment-Programm für Aktionäre. Kurswertekönnen über BTX eingelesen werden. ☐ **(418)** DAD **DGU-URLAUBSPLANER** V3.01**: DM 1,90** Top Urlaubsplaner für Betriebe und Privatpersonen, einfacheHandhabung, gute graph. Benutzerführung, mit T.rechner u.a ☐ **(455)** DAD **UNITAB JS** V03.10**: DM 1,80** Sehr flexible Tabellenkalkulation. Einfache Handhabung. Entspricht dem Leistungsumfang komerzieller Software. ☐ **(456)** DAD **TERMGUARD** V1.50**: DM 0,80** Automatische Terminüberwachung. Meldung bei Programmstart nach vorgegebenen Parametern. Auch Programmdirektauswahl mögl.

GRAFIK

☐ **(311)** DAH **TIFFY** V5.04**: DM 2,40** Tool um Tiff u. PCX-Dateien zu bearbeiten. Ideal zur Bearbeitung von Scanner-Bildern und vieles mehr! ☐ **(755)** DCD **FANTASTIC FRACTALE FACTOR** V2.93**: DM 1,30** Fractalgenerator mit SAA-Oberfläche. TOP Programm. unterstützt Maus, Copro, 386-Mode, EMS, Ext-Mem u. CGA/EGA/VGA/8514/A ☐ **(849)** DCD **QUICK-GRAPH** V3.00**: DM 1,10** Erstellt und druckt 3-dimensionale farbige Balkengrafiken imHandumdrehen. Benötigt CGA/EGA/VGA. ☐ **(1092)** DAH **IAPE-Präsentationseditor** V2.65**: DM 5,30** Anspruchsvolle Präsentationen, Animationen und vieles komp. Maus, Kontexthilfe vorh. MS-PC-DOS 3.3 o. höher. Ca. 3000 Druckertreiber ☐ **(1573)** DAH **ZINSEN** V6.49**: DM 10,80** Sparen, Kreditraten, Rentenrechnung, Tilgungspläne usw kurzbei allem was mit Zinsen zu tun hat unterstützt Sie ZINSEN ☐ **(1842)** DAD **ARTIKEL-INDEX** V1.11**: DM 1,90** Zeitschriften-Artikel-Verwaltung mit vielen Funktionen; Memofeld Filterfunktion etc. ☐ **(2114)** DAD **EST92** V2.00**: DM 1,20** Umfangreiches Einkommensteuerprogr. ohne Funktionsbeschränk. Berücksichtigt 7 Einkunftsarten, 10e, Freibeträge usw. ☐ **(2176)** DAD **KOCHREZEPT-INDEX** V1.10**: DM 1,90** Verwaltet komfortabel Ihre Kochrezepte mit SAA-Oberfl. uvm.

LERNEN & BILDUNG

☐ **(792)** DAH **PAUKER** V4.00**: DM 2,40** Kinderleichtes Lernprogramm für Sprachen, Grammatik, Geschichte, Politik u.v.m. Mit Hangman-Spiel und erw. Funktionen ☐ **(808)** DAD **HARRYS SPASS AM LERNEN** V3.00**: DM 1,80** Drei gute Lernprogr. ab ca 3.Klasse, Rechentrainer, Vokabeltrainer u. Wortpuzzle.

ART'MISSION EGA V1.10**: DM 0,80** Weltraumspiel, gegen einen Pulk von Angreifern mit unbegrenzter Munition / konnte selbst Old Shatterhand nur von träumen. ☐ **(1853)** DEH **SOUNDS LIKE A ...: DM 3,70** Für Kinder Tierbildern Geräusche zuordnen(ohne Soundkarte u.Englischkenntisse) Wölfe gackern nicht! ☐ **(1935)** EEH **KEEN DREAMS** V1.13**: DM 2,70** Neues Abenteuerspiel mit Keen. Kämpfen Sie im Land der Alpträume mit gefährlichem Gemüse ☐ **(2125)** EVD **STARFIRE** V01.20**: DM 1,40** Arcarde-Game für Ballermänner. Unterstützt Maus, Joystick, Soundblaster und 256 Farbendarstellung aus VGA. ☐ **(2143)** EED **MICEMEM** V1.00**: DM 0,90** Tolles animiertes Strategiespiel indem Sie Käseblöcke verschieben müssen, um Ihrer Maus den Weg zu bahnen. Top EGA/VGA!GA

Programme schon ab 10 Pfg.!

Ihrer Gesundheit zuliebe: Bildschirmfilter!

TCS-Uni-Screen

für Monitore bis 15". Leistet nachweisbar (TÜV Rheinland) optimale Entspiegelung, bessere Lesbarkeit, Flimmerunterdrückung, Antistatikeffekt, Dämpfung der elektrischen Wechselfelder. Ergonomischer Gewinn für jeden Computernutzer!

DM 189,–

Public Domain und Shareware für DOS zum echten KOPIERPREIS inklusive Diskette!

Das ist Shareware, wie sie gemeint ist! Software für DOS-Computer zum echten Kopierpreis inkl. Diskette! Hier steht Ihnen die ganze Vielfalt des Shareware-Angebots zur Verfügung! Machen Sie mit! Wählen Sie Ihre Programme aus unserem günstigen Angebot:

1. **Aussuchen**
2. **Kästchen vor Best.-Nr. ankreuzen**
3. **Seite als Bestellung einsenden – fertig!**

Jeder Bestellung wird der neueste Katalog beigefügt.
Bitte Anschrift nicht vergessen!

Die Preise zeigen, daß unsere **Kalkulation äußerst scharf** ist. Daher erheben wir bei **Bestellungen unter DM 25,–** einen **Mindermengenzuschlag von DM 5,–**. Soweit möglich kopieren wir auf **HD-Disketten**. Bei Bestellungen, die nur auf **DD-Disketten** (360 KB) oder **3,5"-Disketten** ausgeführt werden sollen, erhöht sich der Programmpreis um **10%**.
Versandkosten bei **Vorkasse DM 5,–**, bei **Nachnahme DM 7,–**.
Ausland *NUR* Vorkasse DM 10,–.

Achtung: *Preise können sich durch Updates geringfügig ändern! Bitte haben Sie Verständnis für diesen Vorbehalt.* ***Ihr Vorteil:*** *Sie erhalten so in jedem Falle die aktuelle Programm-Version.*

☐ **(819)** DAH **PC-SCHREIB** V5.00**: DM 2,50** Lernprogramm für 10-Finger-Blind-Schreiben mit Leistungsauswertung (Bestseller) ☐ **(1173)** DAD **VOKABELN!** V0.81**: DM 1,00** Universeller Vokabeltrainer f. alle Sprachen, Vokabellisten,unterschiedliche Abfragemethoden, Statistik. ☐ **(1214)** EAD **MERCURY** V2.09**: DM 2,20** Top-Mathe-Programm z. Lösung komplexer Gleichungssysteme: lineare Alg. Analysis, Statistik-Reports u.v.m. ☐ **(1217)** EAD **SKY-GLOBE** V3.52**: DM 2,20** Zeigt den Sternenhimmel zu verschiedenen Zeitpunkten in 240Weltstädten über 8000 Objekte Spitze! ☐ **(1218)** EAD **ABC-TALK** V2.50**: DM 2,00** Sprachlernprogramm f. Kinder; echte Sprachausgabe, ideal zumEnglischlernen mit Malprogramm (Maus).

SOUND

☐ **(2027)** EAD **MODPLAY PRO** V2.19**: DM 1,70** Mod-Player für Soundkarte u. PC-Speaker ☐ **(2110)** DVD **CREATOR** V3.00**: DM 2,00** Musikprogr. zum Erstellen von MOD-Files und konvertieren von VOCS in SAM-Formate mit zahlr. Effekten uvm. ☐ **(2111)** DAD **MOD's GRAVE** V1.02**: DM 2,20** MOD u. WOW Player der auch unter OS/2 MOD's im Hintergrund spielt. ☐ **(2112)** DVD **WOWII** V1.30**: DM 2,10** Ermöglicht das Abspielen von vierstimmigen digit. Musikstücken. ☐ **(2128)** DAH **TRAKBLASTER** V2.00**: DM 2,60** MOD & Noisetraker-Files Player für Soundblaster u. kompat. ☐ **(2154)** EVH **VOC386** V2.00**: DM 3,80** Ermöglicht aufnehmen, editieren u. erstellen v. VOC-Files. Maus, VGA u. AT386.

SPIELE

☐ **(443)** DAD **KNIFFEL** V4.40**: DM 1,20** Kniffeln Sie ab sofort auf Ihrem PC, für bis zu 6 Mitspieler, tolle Farbgrafik, Statistikteil, High-Score-Liste etc. ☐ **(462)** DED **SCHIEBEN-EGA** V1.30**: DM 1,10** Grafisch sehr schön aufbereitetes Brett-Schiebespiel für Leute mit Kombinationsgabe. ☐ **(495)** DED **AGA-DARTS** V2.00**: DM 1,30** Beliebtes Wurfpfeilspiel in jetzt sehr ansprechender graph. Umsetzung. Maus erforderlich. Window-ähnliche Oberfläche. ☐ **(850)** DAD **SCHACH-TURNIER** V2.52**: DM 0,80** Schachturnier-Verwaltung nach Schweizer System. Berechnung von Spielpaarungen, Ausdruck der Tabellen und Auslosung. ☐ **(1148)** DAD **SHAREWARE-SPIELELEXIKON** V2.10**: DM 1,90** Charakterisierung und Bewertung von mehreren Hundert Shareware-Spielen, mit Regeln, Tastaturbelegung und Spielanleitung ☐ **(1321)** EAD **BASSTOUR/BASSCLASS** V4.70**: DM 1,70** Spiel ums Hochseeangeln, holen Sie sich den größten Fisch aus d. Teich, Angeln u. Köder wählbar. ☐ **(1408)** DED **EGYPT POKER** V1.50**: DM 1,30** Poker Simulation nach dem Street-Poker des wilden Westens (EGA/VGA). ☐ **(1838)** DED **ECK-**

Windows UPDATES / NEU

☐ **(2130)** EAD **WINFAX PRO: DM 2,20** Eingeschränkte Demoversion des Faxprogramms unter Windows 3.x. (Kann nur 1 Seite Senden) ☐ **(2157)** DAD **MBOX** V1.00**: DM 1,70** Mailbox Datenbank mit der Sie alle wichtigen Daten abspeichern und wieder abrufen können. ☐ **(2122)** DAD **PATTOOL** V1.72**: DM 1,10** Mehrfacheditor mit dem Sie beliebig viele Textdateien gleichzeitig editieren, wie auch untereinander kopieren können. ☐ **(723)** EAH **ABOVE & BEYOND** V2.10**: DM 2,40** der viel gelobte Terminmanager „Active Life" mit neuem Namenu. überarbeitet (auch im LAN lauffähig) Neueste Version ☐ **(729)** DAH **DGU-Urlaubsplaner** V2.01**: DM 2,30** „Der gute Urlaubsplaner": für Firmen, kontrolliert auch Mindestbesetzung, Vertretungen, Gruppenbildung u.v.m. ☐ **(737)** DAD **WIN-ADRESS** V2.10**: DM 2,20** gute Adress-Verwaltung mit umfangreichen Optionen. (sehr gutgetestet) ☐ **(569)** EAH **GRAPHIC WORKSHOP FOR WIN** V1.10**: DM 2,80** das bekannte Grafik-Konvertierprogr. jetzt für Windows. Konvertieren v. Pixel, unterstützt IMG PCX GIF uvm. Lohnt sich!! ☐ **(2117)** EAD **PAINTSHOP PRO** V1.02**: DM 1,80** Grafik- u. Bildbearbeitungsprogr. zum Konvertieren, Zoomen,Drehen, Invertieren usw. v. BMP, GIF, PIC, TIFF, RLE usw. ☐ **(2120)** EAD **FISH** V3.00**: DM 0,80** Super Bildschirmschoner unter Windows 3.x. Animierte Fische ziehen über Ihren Birdschirm. Auch im Hintergrund! ☐ **(52)** DAD **WIN-KONTOAUSZUG** V4.00**: DM 1,90** Verwaltung von Kontoauszügen mit einem Höchstmaß an Information sowie mit graf. Auswertung (2D,3D), Statistikfunkt. und vieles mehr. ☐ **(2141)** DAD **WINMOD: DM 0,20** MOD-Player für Windows 3.1. ☐ **(2155)** EAH **THE DIGITAL DISK JOKEY: DM 3,70** Ermöglicht komfortables Abspielen v. mid-Files über Soundkarte u. Windows 3.1. ☐ **(2167)** EAD **Surf** V0.90**: DM 2,20** *.Wave-Audio Toolbox unter Windows 3.1. ☐ **(2113)** EAD **CROSSWORD CLIPPER** V1.00**: DM 1,90** Zum Erstellen von Kreuzworträtseln unter Windows 3.x mit DTP-Layout-Möglichkeiten und WYSIWG ☐ **(2119)** EAD **OILBARON** V1.00**: DM 0,70** Spekulieren u. Investieren Sie strategisch in Öl. ☐ **(2124)** DVD **WINWORM/ FUSE/ 4,5GEWINNT** V3.93**: DM 0,90** 4 Super VGA Spiele unter Windows 3.x mit top Grafik. ☐ **(2138)** EVD **YACHT-Z VGA** V1.01**: DM 0,30** Einfaches Würfelspiel nach dem bekannten Kniffel mit 5 Würfeln.

Fünf neue DED-Preishits!

Corel Art Show 5 Absolute Spitzen-Grafik-CD mit einem Super-Menüprogramm für WINDOWS; Slideshows der weltbesten Computergrafik r mit Musikuntermalung. Alles vom Feinsten! Und: raffiniertes Puzzle-Programm. Gönnen Sie sich diesen Computerspaß! **DM 49,–**

Magic Sound & Motion Diese neue CD kann sich sehen lassen! Hervorragende Animation mit Soudblasterunterstützung, geschmackvollen EROTIK-Bilder; Spieledemos (u.a. Indianer Jones), Spielen, Grafik-Utilities. Vergnügen garantiert! **DM 29,–**

Win Master Eine weitere MASTER-CD mit PD und Shareware. Hier wird dem Windows-Anwender eine reichhaltige Palette von Programmen geboten, die vom Spiel bis zur anspruchsvollen Programmierung reicht. **DM 39,–**

Night Owls 8.0 Weit verbreitete Shareware-CD aus den USA. Über 8000 Dateien in einem komfortablen Katalog-Programm aus allen Bereichen, BUSINESS, CAD, LAN, SPIELE, SOUND, OS/2, WINDOWS, MODEM usw. **DM 49,–**

CD-ROM-Laufwerk Mitsumi Multisessionfähig, XA-Standart, Zugriffszeit 350ms, 32K Pufferspeicher, Plus CD-Rom „MEGA-DEMO I" **DM 385,–**

Mega WIN OS/2 — **DM 79,–**
Über 4600 Public-Domain- und Shareprogramme Anewndungen, Bitmaps, Demos, Desktop-Utilities, Treiber, Spiele, Icons uvm. Außerdem mit auf dieser CD:386BSD-UNIX-System für 386er mit kompletten Source-Codes (Version Juli 1992)TEX der weltweite Standart im Bereich wissenschaftlicher Textverarbeitung für OS/2

Busines Master — **DM 69,–**
Über 1000 Shareware und PD-Programme aus den wirtschaftlichen BereichenBuchhaltung, Datenbanken, Speadfsheets, Windows, DOS-Hilfen, Textverarbeitungdies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Super-Business-Katalog!

Gamearchiv I — **DM 38,–**
Über 280 PD & Sharewarespiele, übersichtlich geordnet (Karten-, Brett-, Action-, Adventurespiele) für DOS und Windows. Fast alle Programme sind von der CD spielbar!

Textures & Backgrounds I
Textures & Backgrounds II je DM 59,–
Texturen und Hintergrundgrafiken in unterschiedlicher Auflösung; Schwarz/Weiß, Graustufen, Farbe; in GIF und PCX-Format für DTP, Design, Verpackung und Multimedia

Dictionaries & LanguageDM 55,–
(englisch) Shareware, Freeware, Public Domain Lernprogramme für Canton Chinesisch, Französisch, Griechisch, Italienisch, Häbräisch, Russisch, Spanisch, Japanisch, Tschechisch Dazu: Spell Checker, Thesauri, Programme zur Stilanalyse für versch. Sprachen außerdem Textverarbeitungsprogr. für unterschiedliche Sprachen

Shareware Extra Vaganza D 149,–
Der Nachfolger von BONANZA-SET JETZT AUF 4 CD's ! Und das Beste, zum gleichen Preis wie bisher. Über 25000 Dateien, hier werden wirklich alle Bereiche der Software abgedeckt. Neu in 1993 !!!!!

Simtel/20 — **DM 49,–**
Shareware für DOS + Windows, ca. 7500 Progr. Spiele, Tips und Tricks usw. mit engl. Kurzbeschreibung

mehrmit Soundblasterunterstützung. Sollte man unbedingt haben!! ☐ **(1202)** DAH **GEDDY-CAD** V5.08**: DM 6,80** guter Editor zur Erstellung techn. Zeichnungen u. Skizzen, Schaltpläne u. Leiterplattenlayout Autocad-kompatibel. ☐ **(1278)** EAH **GRAPHICS WORKSHOP** V6.10**: DM 2,70** Konvertiert Grafik-Files d. Formate GIF TIFF EPS WPG MSP PCX-GEM/IMG MacPaint ideal zum Betrachten v. VGA-Bildern. ☐ **(1958)** DAD **CKDRAW** V2.00**: DM 3,60** Vektororientiertes Zeichenprogr. mit frei skal. Schriften, zeichn. von beliebigen Kurven uvm. Verwaltet bis zu 16 Ebenen ☐ **(2150)** DVD **UM-GRAF (VISITEN-KARTE)** V3.00**: DM 1,40** Zum Erstellen u. Verarbeiten von Visitenk. Lightning-Press,TGA u. SHP kompat. Scal. Schriften u. viele Drucker, Maus! ☐ **(2183)** DAD **CHEMPIC** V1.00**: DM 1,90** Über 300 Kleingrafiken aus allen wichtigen Bereichen der Chemie im PCX-Format.

HEIM & HOBBY

☐ **(270)** DAD **BUNNY'S DATENBANK** V3.10**: DM 1,90** Datenbank f.alle priv. Anwendungen, Fertige Beispiele für Adressen, Musik, Dia, Literatur, Videoverwaltung. ☐ **(298)** DAH **CALENDA** V2.50**: DM 3,90** „der HIT" Kalender u. Terminprogr. Tages-, Wochen- oder Monatskal. alles drin alles dran super. ☐ **(315)** DAD **LR-CHASSIS** V2.00**: DM 1,90** Berechnet geschloss. Lautsprechergehäuse, sowie Baßreflex-Boxen. Mit Chasis-Daten der Hersteller. ☐ **(323)** DEH **PC-PLANETARIUM** V4.00**: DM 4,00** Zeigt den Sternenhimmel über jedem Ort bis 1994,(Vollvers.bis 9999) eines der umfangreichsten Programme dieser Art uvm. ☐ **(369)** DAH **MOTTO** V4.00**: DM 2,50** Sprüche mit Niveau!! mit Schlagwort- u. Autorensuche, selektieren uvm. ☐ **(419)** DAD **CINEMA** V2.00**: DM 1,80** Professionell gestylte Video-Cassettenverwaltung, SAA-Oberfläche, mausunterstützt, Online-Hilfe, 17 Suchkriterien uvm. ☐ **(1102)** DAH **VIDEO PRO III** V2.10**: DM 2,40** Viedeofilmverwaltung, Pull-Down-Menüs, MS-

Super Publisher!

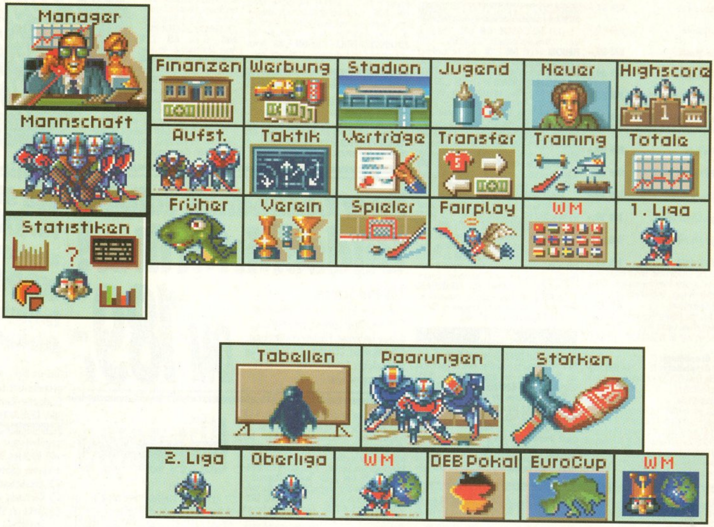
Super Publisher **DM 99,–**

Deutsches Top-Programm, keine Shareware! DTP und Textverarbeitung in einem, für alle Drucker, anspruchslos in der Hardware-Anforderung, Laufsicherheit, schnell, einfach zu erlernen und einfach zu bedienen ... dies sind die entscheidenden Vorteile von **Super Publisher** Visitenkarten, Handbücher, Vereinszeitungen, Rundschreiben kein Problem für **Super Publisher**. **Super Publisher+** kann für prof. Anwendungen mit **Zusatzprogrammen** ausgebaut werden, z. B.: ★ **Super Design: DM 89.90** ★ **Rechtschreibung/Thesaurus-Paket: DM 49.90** ★ **Stichwort/Inhaltsverzeichnis-Paket: DM 49.90** ★ **Fontpakete 1-10:** je **DM 69.90**

Super Publisher+ **DM 199,–**

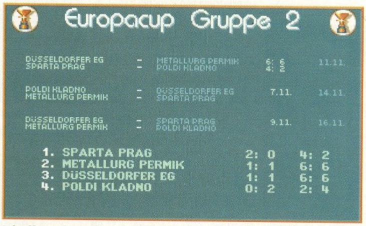
Ihre Orientierungs-Hilfe (Beispiel):
☐ **(170)** EAH
☐ zum Ankreuzen
(170) = Bestell-Nummer (fett)
EAH
1. Buchstabe: D = deutsches Progr.
   E = englisches Progr.
2. Buchstabe: Grafikunterstützung
   A = alle Grafikkarten
   H = Hercules, C = CGA, E = EGA,
   V = VGA, S = Super VGA
3. Buchstabe: Disk-Format
   D = DD (360 KB)
   H = HD (1,2 MB)

DED
DIRECT EDV-discount gmbh
Unterm Berg 4
W-7845 Buggingen
Telefon (0 76 31) 40 55
Telefax (0 76 31) 20 03



Klick einmal: Alle wichtigen Optionen in der Übersicht

ablaufen läßt. Torchancen und deren Resultat werden wahlweise von einem Sprecher verkündet oder als bildschirmfüllende Grafik gezeigt. Eine optische Delikatesse darf man nicht unbedingt erwarten; da Sie ohnehin nur gebannt auf den Puck starren und Stoßgebete ob der Chancenverwertung Ihrer Jungs murmeln werden, läßt sich dieser Umstand



Schafft es Ihr Team, sich für die Europacup-Endrunde zu qualifizieren?

verschmerzen. Ist die Partie gelaufen, werden Sie mit den restlichen Ligaergebnissen und dem Tabellenstand konfrontiert; anschließend geht's mit den Vorbereitungen für den nächsten Spieltag weiter.

Die Programmierer haben sichtlich ein Herz für Statistik-Fans. Von den besten WM-Teilnehmern bis zu den erfolgreichsten Managern aller Zeiten wird für so ziemlich jede halbwegs interessante Kategorie eine Bestenliste geführt. Die aktuellen Scorer-Charts der Ligaclubs sind ebenso dabei wie die Fairplay-Liste, in der die Vereine mit den wenigsten Strafzeiten ausgezeichnet werden. **(hl)**

EISHOCKEY-MANAGER

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ❑ AdLib
- ❑ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ❑ Roland
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Bis zu vier Spieler; sechs Schwierigkeitsgrade; Liga- und Weltmeisterschafts-Modus.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

80

Holen Sie sich Windows-Knowhow!

1 Heft gratis!



WinDOS, das Magazin

für Windows: 1 Gratisheft

mit dem Test-Gutschein!

Sie wollen mehr mit Windows machen? Dann testen Sie jetzt das Magazin, das tief unter die (Windows-) Oberfläche geht: WinDOS!

Als professioneller oder semiprofessioneller Windows-Anwender finden Sie in WinDOS alles über die außergewöhnlichen Multimedia- und Kommunikationsfähigkeiten von Windows.

Überzeugen Sie sich von den "Werkstätten", den Tips & Tricks sowie den Tests von aktueller Soft- und Hardware für Windows: Nutzen Sie die konkreten Entscheidungshilfen für die optimale Produktauswahl!

Holen Sie sich 1 Gratisheft mit dem Test-Gutschein!

WinDOS

Windows-Knowhow mit Tiefgang.

Ausfüllen, ausschneiden und absenden an:
DMV-Verlag, WinDOS, Aboservice,
Postfach 370 280, W-8000 München 37, oder
faxen: 0 89 - 5 11 73 63

Test-Gutschein für 1 Gratisheft!

JA, ich will WinDOS testen. Senden Sie mir ein Gratisheft zu. Wenn ich von WinDOS nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir WinDOS regelmäßig per Post frei Haus - mit über 8% Preisvorteil für nur DM 6,90 pro Heft statt DM 7,50 (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

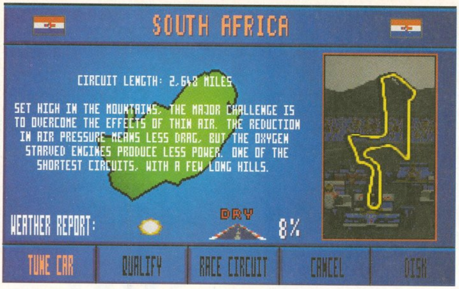
Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, WinDOS, Aboservice, Postfach 370 280, W-8000 München 37, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift 3032

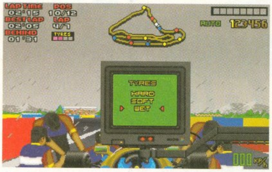
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim WinDOS-Aboservice, DMV-Verlag, Postfach 370280, W-8000 München 37, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Was sagt der Wetterbericht? Zu jeder der 16 Rennstrecken gibt's ein paar aufschlußreiche Infos

NIGEL MANSELL'S

WORLD CHAMPIONSHIPS



Ihre Boxencrew läßt Sie nicht im Regen stehen: Die richtigen Reifen auf der Piste gut greifen

Nigel Mansell fährt gern schnell: In der Rolle des amtierenden Formel-I-Weltmeisters brettern Sie bei diesem unkomplizierten Rennspiel über den Asphalt.

Staus. Radarfallen. Ampeln. Parkwächter. Wir Kleinwagenfahrer sind viele Facetten der Demütigung gewohnt. Dabei gibt es erwachsene Menschen, die viel Geld dafür kassieren, daß sie über erlesen asphaltierte Privatstrecken brausen, auf denen es garantiert keine verkehrsberuhigenden Blumenkübel gibt. Der Brite Nigel Mansell gehört zur Zunft jener tollkühnen Rennfahrer und gewann letztes Jahr die Formel-I-WM.

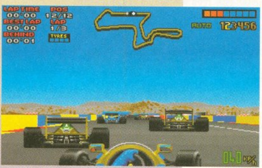
Gremlins neues Rennspiel trägt den Namen des weltmeisterlichen Fahrers, was ja nicht unbedingt Rückschlüsse auf die Qualität des Spiels zuläßt. Das Wirken des Promis äußert sich vor allem in einer Art Fahrlehrer-Modus: Sie folgen einer auf die Piste gemalten Ideallinie, während links ein briefmarkiges Nigel-Konterfei zu sehen ist, das kluge (englische) Sprüche wie »Nicht an Hindernisse stoßen« von sich gibt. Weitaus gewöhnlicher ist die Streckendarstellung. Zwar sehen Sie die Piste aus der Sicht des Fahrers auf sich zukommen, aber durch den Verzicht auf berechnete, stufenlose Polygon-

HEINRICH LENHARDT

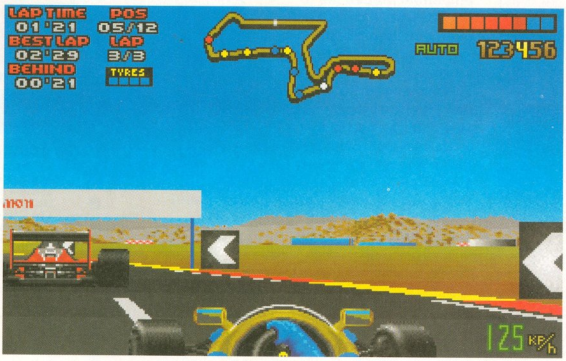
Glänzten die letzten Rennspiel-Neuheiten wie »Car & Driver« und »Formula One Grand Prix« mit erlesener Polygon-Grafik und Simulations-Zutaten, kommt Nigel Mansell auf Seifenkisten-Niveau daher. Die Grafik ist auch auf kleineren Systemen annehmbar flott, doch durch den Verzicht auf Polygon-Berechnung wirkt sie klobig, rucklig und ist dabei nicht einmal sonderlich bunt.
Leichtgewichtig sind auch Steuerung und Realitätstreue. Selbst bei über 300 Sachen steuert sich der Wagen wie ein Dreirad; witzigerweise reagiert die Kiste bei Höchstgeschwindigkeit auf Lenkmanöver kein bißchen sensibler als im ersten Gang.
Simulations-Liebhaber werde ich mit dieser Aufzählung ohnehin verschreckt haben, aber in seiner Eigenschaft als unkompliziertes Fun-Renspiel hat das Programm auch seine guten Seiten. Wer bei Formula One Grand Prix schon angesichts des schwergewichtigen Handbuchs resigniert, bringt es bei Nigel Mansell womöglich zum Pistengott. Als Rennspiel-Meilenstein wird diese Neuerscheinung nicht in die Annalen eingehen, aber für ein bißchen fröhliches Herumgeknatter ist sie tauglich.







Start frei: In den ersten Sekunden des Rennens kann man schnell ein paar Plätze gut machen



Banzai! Dieses Kürvchen werden wir doch noch meistern...

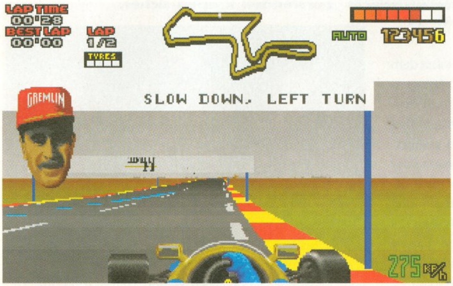
IM WETTBEWERB

Formula One Grand Prix	84
Car & Driver	83
NIGEL MANSELL	**62**
Grand Prix Unlimited	56

Langfristig versprechen Microproses Formula One Grand Prix und Car & Driver von Electronic Arts mehr Motivation als das simple Nigel Mansell. Vor allem Formula One hebt sich von den Rennspiel-Niederungen ab und glänzt als supergenaue Fahrsimulation. Car & Driver bietet eine witzige Mischung aus kultivierter Raserei und komplexer 3D-Grafik, die aber erst auf 486ern in voller Detailpracht auf Touren kommt. Wer ein möglichst einfaches Action-Rennspiel sucht, ist mit Nigel Mansell nicht schlecht beraten; Accolades »Grand Prix Unlimited« wird auf die Plätze verwiesen.



Jede Piste läßt sich zu einem Zwischendurchrennen direkt anwählen



Hätten Sie Ihn erkannt? Der bräunliche Fleck mit der roten Mütze soll Nigel Mansell sein, der im Fahrlehrer-Modus ein paar konstruktive Ratschläge parat hat

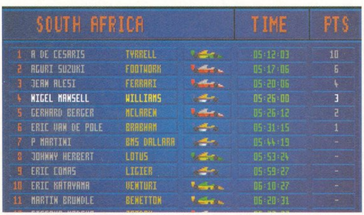
Grafik wirkt der 3D-Effekt recht rucklig.

Beim Training kann man jede der 16 internationalen Strecken einmal ausprobieren; im Turniermodus steht der Kampf um WM-Punkte an. Nach jedem Rennen läßt sich der Zwischenstand speichern. Die Bedienung ist denkbar einfach: nach links und rechts steuert man der Fahrtrichtung wegen; Gaspedal und Bremse betätigen Sie durch Joystickdruck nach oben bzw. unten. Zusammenstöße mit anderen Fahrzeugen oder einem Hindernis am Straßenrand kosten viel Geschwindigkeit, aber zu Schrott fahren können Sie Ihren teuren Boliden so leicht nicht.

Die Wahl des Schwierigkeitsgrads wirkt sich vor allem auf die Länge eines Rennens aus. Werden mehr Runden absolviert, verschleißen die Reifen um einiges schneller. Ergo sollten Sie einen Boxenstop einkalkulieren, um abgefahrene Exemplare auszutauschen. Ein Wechsel kann sich auch bei veränderlichem Wetter lohnen: Wenn die ersten Tropfen fallen, greift man gerne zum Regenreifen. Vor einem Rennen dürfen Sie zudem Automatik oder Gangschaltung wählen sowie Aerofoil nebst Übertragung in drei Stufen einstellen. Das Automatik-Getriebe sorgt für die einfachste Steuerung, aber optimales Tempo erreichen nur selbstlose Gangschalter. **(hl)**



Regentropfen, die an meine Windschutzscheibe klopfen...



Nach dem Rennen werden die WM-Punkte verteilt

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

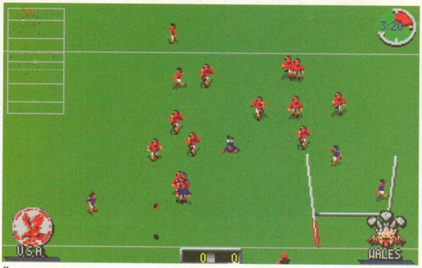
Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	Erträgliche Drehscheibenabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1,1 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade und Weltmeisterschafts-Modus.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

62



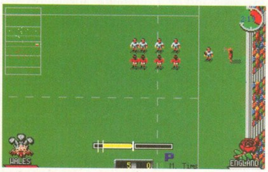
Überquert ein Spieler lebendig und mit dem Ball in Händen die Torlinie, erntet sein Team fünf Punkte

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE

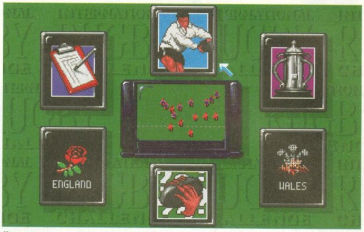
Harte Männer bevorzugen die Naßrasur, wechseln mit bloßen Händen den Laserdrucker-Toner aus und spielen Rugby. Am PC sind Sie vor erblauenden Augen und berstenden Rippen sicher.

Die Schönheit des Rugby-Sports mag sich nicht sofort dem Auge des Laien erschließen. Eine Horde furchterregender Männer trachtet dem ballführenden Spieler nach dem Leben; wenn sich nicht gerade Knäuel und Krater um den Guten bilden, spurtet dieser den Ball herzend der gegnerischen Torlinie entgegen. Fürs Überschreiten von Mann samt Ball gibt's fünf Punkte; diverse Kickvarianten sind zwei bis drei Punkte gut. Der Schiedsrichter schreitet nur ein, wenn das Leben eines Akteurs unmittelbar bedroht scheint und der Ball ist phasenweise für den Zuschauer unsichtbar inmitten eines Spielerknäuels verborgen.

Wie uns die Anleitung von »International Rugby Challenge« lehrt, gilt diese herzhafte Leibesertüchtigung gleich nach Fußball als zweitpopulärste Mannschaftssportart der Welt - der Anleitungsautor leidet wohl unter einer lebhaften Phantasie. Die Ähnlichkeiten zum Fußballspiel sind bei Rugby nicht zu übersehen. Wesentliche Unterschiede: Harter Körpereinsatz ist erlaubt und der Ball darf auch mit Händen getragen werden. Um einen kultivierten Spielaufbau zu erzwingen, dürfen Pässe zu Kameraden nur nach hinten erfolgen. Nach vorne kann der Ball lediglich gekickt werden. Diese Regel kommt der Steuerung am PC sehr zugute. Kurzes Feuerknopfdrücken bewirkt automatsich einen Paß zum am nächsten stehenden Kollegen. Halten Sie den Feuerknopf länger gedrückt, läuft Ihr Spieler automatisch weiter, während Sie mit Joystick bzw. Maus eine Linie ziehen. Deren Richtung gibt die Kick- bzw. Paßweite an; je länger die Linie, desto weiter wird der Ball gedroschen.



Beim Freikick legen Sie Stärke und Winkel fest



Übersichtliches Hauptmenü, sinnvolle Funktionen

Sie sehen immer einen relativ kleinen Ausschnitt des Spielfelds, der dezent ruckelnd gescrollt wird. Eine Art Radar in der linken oberen Ecke des Bildschirms soll die Übersicht etwas erleichtern. Rugby-Kenner dürfen in Statistiken und Spielmodi wühlen. Die Mannschaftsaufstellung läßt sich editieren; außerdem stehen neben Einzelspielen gegen Freund oder Computer auch Liga- sowie Weltmeisterschafts-Modus zur Wahl. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Fußball und Football sind fein, aber zum Rugby-Fan ward ich nicht geboren. Auch nach langanhaltender Begutachtung von Domarks tapferer Simulation dieser Ballmißhandlung vermögen sich bei mir keine freudigen Sinnesregungen einstellen. Das reichlich primnitive Regelwerk läßt sich auch von dieser PC-Sportsimulation nicht kaschieren. Ganze Rudel kleiner Männchen wuseln hinter dem Ballträger her; spürt man den Atem des Gegners im Nacken, paßt man auf gut Glück und hofft das Beste. Ob und wann mal eine Art Tor erzielt wird, bleibt weitestgehend dem Zufall überlassen.

Die Darstellung des Geschehens ist nicht schön, aber überlegt gewählt. Durch die Konzentration auf einen kleinen Spielfeldausschnitt, der wacker über den Monitor holpert, gibt's viel Übersicht. Dummerweise sind Pässe in die Tiefen des Raumes bei Rugby nicht gefragt; soll es nach vorne gehen, können Sie nur ein Solo wagen oder auf gut Glück den Ball vorbolzen. Wer Rugby aus welchen Gründen auch immer liebt, bekommt hier die kompetenteste PC-Simulation dieser Sportart geboten. Normalsterblichen rate ich aber tunlichst vom Kauf ab; der Spielablauf ist herzzerreißend dumpf.

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	❑ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Domark
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig und leicht verständlich
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,7 MByte

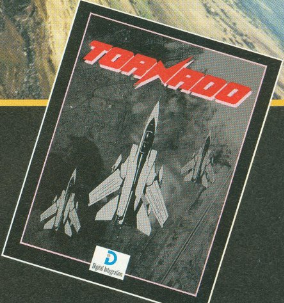
Besonderheiten:
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 640 KBByte RAM, Joystick und VGA.



TORNADO

NICHT NUR TRÄUMEN...





...SELBER FLIEGEN!

200 Fuß Höhe, 600 Knoten Geschwindigkeit. Sie führen eine Formation von sechs Tornados in ein Abenteuer jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Das Terrainfolgesystem ist eingeschaltet, die Mission bis ins letzte Detail geplant. Sie brauchen ein sekundengenaues Timing, um einen synchronisierten Angriff mit chirurgischer Präzision einzuleiten.

Erleben Sie, was es heißt, einen Tornado zu fliegen. Stehen Sie die Abenteuer allein durch, oder nehmen Sie eine ganze Staffel mit in den Einsatz, es ist Ihre Entscheidung.



Piloten Cockpit



Atemberaubende Details

- **Umfangreiche Aufgabenstellung, vom Simulatortraining bis zur Multi-Missions Kampagne**
- **Extrem detaillierte Landschaftsgrafik**
- **Unglaublich Realismus**
- **Missionen sind zu jeder Tages- und Nachtzeit unter allen Wetterbedingungen möglich**
- **2 Spieler Head-to-Head Kampfoption**



Navigator Cockpit



Anspruchsvolle Missionsvorbereitung



Aufregende Missionen

Erhältlich für IBM PC

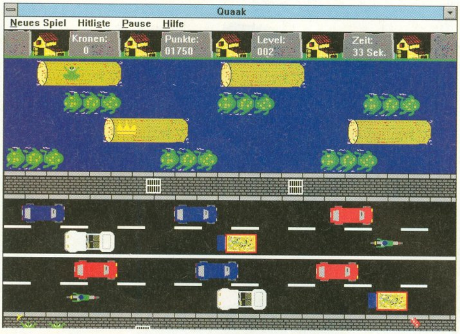
Digital Integration

Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU15 3AJ. England.

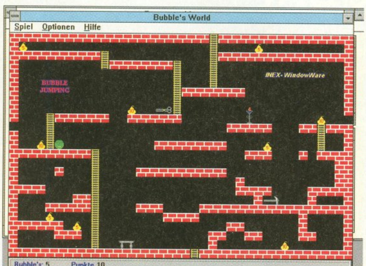
BUBBLE & QUAAK

Halber Preis, doppelte Windows-Spieleladung: Für knapp 40 Mark bekommen Sie hier gleich zwei Reaktionstests geboten. Der Spielwitz ist allerdings nicht minder knapp kalkuliert.

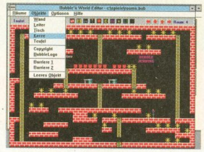
Microsoft verkauft mittlerweile so viele »Entertainment Packs« für Windows, daß sich Bill Gates fast schon fragt, warum er sich eigentlich noch mit diesem Textverarbeitungs-Kram abgeben soll. Die Idee, mehrere schnuffige Minispielchen zusammenzufassen und Sie den Windows-Anwendern mit einem maßvollen Paketpreis schmackhaft zu machen, fand inzwischen viele Nachahmer. Data Becker, in dieser Hinsicht ob seiner wenig erheiternden »Knobelkiste« schon ein wenig berüchtigt, präsentiert jetzt ein dynamisches Doppel: Bei »Bubble & Quaak« schlummern gleich zwei Spiele auf der Diskette.



Froschschenkel auf dem Mittelstreifen? Bei Quaak fühlen sich Frogger-Fans heimisch



Bubble ist ein Hüpfspiel der dumpferen Art



Bubble-Fanatiker basteln sich mit dem Editor neue Räume dazu

Der schöne Name »Quaak« deutet konkret auf einen Frosch hin - noch konkreter handelt es sich hierbei um eine nahezu originalgetreue Nachbildung des Spielautomaten »Frogger«, der vor einem Jahrzehnt viel Freude machte. Nach heutigen Maßstäben wirkt dieses Geschicklichkeits-Spiel etwas antiquiert. Mit den Cursortasten steuern Sie ein Amphibium zum oberen Bildrand, wo fünf »Frosch-Parkplätze« stehen. Sind diese mit kleinen Quakern gefüllt, geht's mit der nächsten, schnelleren Runde weiter. Sie steuern Ihren Frosch sachte über eine dicht befahrene Straße; außerdem ist der Knabe wasserscheu und muß über Treibholz hüpfend der Heimat zugeführt werden.

»Bubble« erinnert etwas an ein weiteres Oldie der frühen 80er Jahre: »Lode Runner«. Allerdings bietet Bubble bei weitem nicht so viele spielerische Finessen wie dieser Heimcomputer-Klassiker. Sie steuern lediglich eine grüne Kugel über Plattformen, hüpfen ein bißchen umher und erklimmen Leitern, um Schatzsäckchen aufzusammeln. Als Trostpflaster für das super-schlichte Spielprinzip gibt's einen Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Räume entwerfen dürfen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Bubble ist so gruftig schlecht, daß man Windows förmlich ächzen hört. Das spartanische Hüpfspiel leidet unter einer hakeligen Steuerung und vermittelt neue Dimensionen der Eintönigkeit (»Abwechslung? Wer braucht das?«). Ein echter Motivationstöter, der wohl nur als Füller mit auf die Diskette gepackt wurde.
Quaak ist ebenfalls ein sehr einfaches Programm, hat aber einen gewissen Basis-Charme. Das fröhliche Froschhüpfen ist als kurzer Spiele-Snack unter Windows nicht zu verachten; bei Kennern des Vorbild Frogger kommt noch ein gewisser Nostalgie-Bonus dazu. Spielwitz und Technik wachsen nicht gerade in den Himmel, aber zumindest wird man hier nicht so nachhaltig verschreckt wie bei Bubble.
Unsere Gesamtwertung für dieses schlichte Windows-Duett ist recht harsch; richtig professionell ist nur die Anleitung, während man Grafik, Sound und Originalität vergeben kann. Liebhaber historisch wertvoller Amphibien-Rettungsaktionen werden ihre Bürostunden mit einer gelegentlichen Quaak-Runde aufhellen können; Bubble ist allenfalls belastendes Material für Ihre Festplatte. Der niedrige Preis sorgt für eine geringfügige Minderung des Tester-Grolls.

BUBBLE & QUAAK

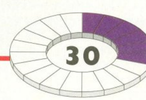
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
❑ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

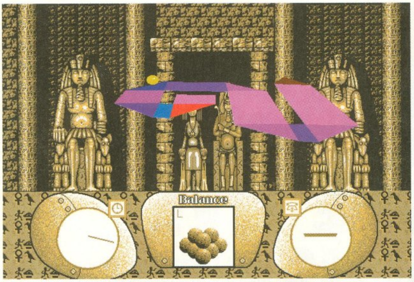
Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Data Becker
Ca.-Preis	DM 40,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 0,9 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. High Scores werden gespeichert.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

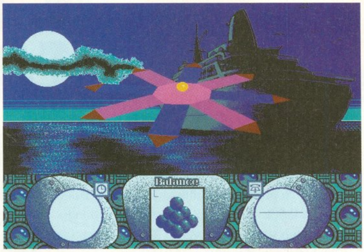




Ob Balance gar mit dem Fluch des Pharao zusammenhängt?

BALANCE

Wollen Sie wissen, ob die Hand Ihres Chirurgen genauso wenig zittert wie seine Stimme, als er Ihnen die überzogene Honorarforderung mitteilte? »Balance« hilft Ihnen, die schockierende Wahrheit herauszufinden.



Wenn Sie diesen Level gemeistert haben, wäre erst einmal eine erholsame Kreuzfahrt angebracht

Eigentlich kann man alles trainieren: die Muskeln – durch das Betrachten eines Schwarzenegger-Filmes; die Ausdauer (dadurch daß man Artikel wie diesen bis zum Ende durchliest) und den Geist, indem man sich nachts die PC PLAYER unter das Kopfkissen legt. Nur werden Sie bisher selbst im raffiniertest ausgestatteten Fitneßcenter eines schmerzlich vermißt haben: den Maushandtrainer. Täglich steuert man mit einer simplen Handbewegung Bildschirmsymbole an, ohne sich über die Folgen bewußt zu sein, die eine nur um Zentimeter fehlgesteuerte Maus auslösen könnte. Bevor Sie unbedachterweise den nächsten Weltkrieg auslösen oder gar Ihren ultimativen High Score von der Festplatte tilgen, würde es sich anbieten, Ihre grobschlächtige Maushandhabung zu verfeinern. »Balance« ist unter diesem Gesichtspunkt ein idealer Trainer.

Mit einer Kugel, die durch Kippen der Fläche bewegt wird, muß man die braunen Stellen eines Spielfeldes einfärben. War man zu forsch mit seinen Maus-Bewegungen, so fällt der Ball in die bodenlose Tiefe. Ein Zeitlimit und verschiedene jeweils variierende Eigenheiten des Spielfeldes erschweren diese Aufgabe noch. Beispielsweise gibt es Bereiche, die bei Berührung für einige Sekunden die Umgebung in Finsternis tauchen. Andere Abschnitte zerfallen nach dem Darüberrollen oder lassen die Kugel hüpfen.

Knapp 100 Levels wollen durchrollt werden, wobei Sie zusätzlich noch wählen können, ob sich die Kugel über das Spielfeld oder das Feld unter der Kugel wegbewegt. Ganz fies wird es dann, wenn die Ebene außerdem gleichzeitig rotiert. Drei Bildschirmanzeigen greifen Ihnen ein wenig unter die Arme: eine Uhr für das Zeitlimit, die Anzeige mit der Anzahl der verbleibenden Kugeln und der Neigungsmesser. Zudem können Sie die Geschwindigkeit verlangsamen oder beschleunigen. Für das Meistern bestimmter Level erhalten Sie zudem ein Paßwort, um nicht jedesmal von vorne losrollen zu müssen. Eine gute Maus ist in jedem Fall erforderlich, auch wenn die Mausempfindlichkeit separat eingestellt werden kann. **(tw)**

THOMAS WERNER

Bestimmt hat jeder als Kind eines der Geschicklichkeits-Spiele in der Hand gehabt, bei dem Sie eine oder mehrere Kugeln bis zu einem Ausgang oder einem Zielloch hinmanövrieren müssen. Man brauchte immer eine ganze Menge Geduld, und wurde man nach dem 20. Fehlversuch zappelig, dann konnte man erst recht keinen Blumentopf mehr gewinnen. Schon in dieser Ursprungsversion konnte oft der Wunsch entstehen, einfach alles gegen die Wand zu werfen. Dieser Effekt potenziert sich in der Computerumsetzung: Irgendwie wird einem furchtbar kribbelig zumute, wenn die Kugel auf dem Bildschirm schon wieder um Haaresbreite an der einzufärbenden Fläche vorbeirollt.

Ich bin mir sicher, daß man bestimmte Menschen in den Wahnsinn treiben kann, indem man Sie zwingt, dieses Programm durchzuspielen. Sollten Sie allerdings mit einer wirklich ruhigen Hand und Engelsgeduld gesegnet sein, so haben Sie sicher eine gewisse theoretische Chance, Balance eine Portion Spaß abzuringen.

BALANCE

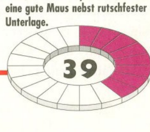
■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib	❑ Soundblaster	■ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

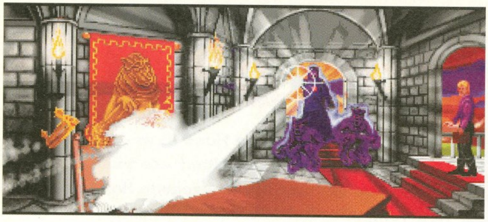
Spiele-Typ	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller	Kingsoft
Ca.-Preis	DM 50,-
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Level-Anwahl per Paßwort. Super VGA (800 x 600 Bildpunkte) nur bei Grafikkarten mit ET 4000-Chipsatz.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, VGA und eine gute Maus nebst rutschfester Unterlage.



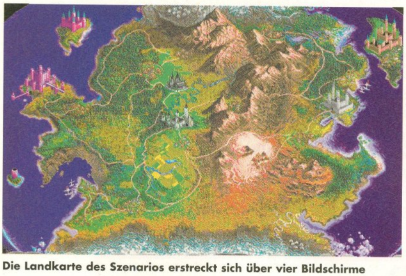


Brutzel – der König ist verdampft, es lebe der König!

CHALLENGE OF THE FIVE REALMS

Neue Rollenspiel-Versuchung im Ultima-Dunstkreis: Wenige Wochen vor den Feierlichkeiten zum 1000-jährigen Bestehen des Königreichs Alonia Monarchie putscht eine böse Macht gegen den Regenten.

So ein richtiger König muß auch mal ordentlich mit der Faust auf den Tisch hauen können; wenn es erforderlich ist, sollte er zudem noch einen passablen Kriegsherren abgeben. Außerdem hat sich schon so mancher Herrscher, der zu nachsichtig gegenüber aufmüpfigen Untertanen und Fürsten war, nicht lange an seiner Krone erfreuen können. Harte Männer sind gefragt, schmalbrüstige Träumer ruinieren da nur die schöne Alleinherrschaft und



Die Landkarte des Szenarios erstreckt sich über vier Bildschirme

bald hat man – oh Graus – statt der Monarchie eine Republik. Diese Befürchtungen hegt auch Ihr Vater (der hauptberuflich Alonia regiert), weil er Sie, den Kronprinzen, ständig beim Lesen von Büchern ertappt. Hinterhältigerweise wird Papi jedoch von einem fiesen Zauberer dahingemeuchelt, der meint, eine kleine Dämonenherrschaft könnte mal etwas Abwechslung in den tristen Alltag der Untertanen bringen. Allerdings hat schon Friedrich der Große bewiesen, daß man mit einem flötespielenden, philosophierenden Kronprinzen lieber nicht spaßen sollte.

Sie als Thronfolger wollen es sich natürlich nicht gefallen lassen, daß so ein dahergelaufener Zauberwutz Ihren einzigen Vater vaporisiert und damit die so nett geplanten 1000-Jahr-Feiern nicht unerheblich stört. Daher brechen Sie auf, das Böse in die Schranken zu verweisen und Ihren rechtmäßigen Anspruch auf die Krone geltend zu machen. Wofür man heute Rechtsanwälte bemüht, dafür muß man in Alonia noch unerschrockene Krieger rekrutieren. Während Ihrer Suche können Sie mit 700 Ihrer Mitmenschen kommunizieren, erkunden fremdartige Königrei-



Gekämpft wird mit taktischen Finessen – ein wahrer Held wird auch mit einer Übermacht spielend fertig...

che wie das Wolkenreich Aerieus und verlieren noch ganz nebenbei im einzigen mir bekannten Rollenspielbordell Ihre Unschuld (es werden **keine** eindeutig-zweideutigen Szenen gezeigt). Dummerweise stellen Sie bei Ihren Reisen schon sehr rasch fest, daß Ihr Vater wohl kein ausgesprochener Menschenfreund war, denn die Untertanen wurden durch mehr als nur die üblichen Mehrwertsteuersätze geschunden. In weiten Teilen sehen die einst glanzvollen Städte und Dörfer ruinierter aus, als dies selbst 40 Jahre Sozialismus vermocht hätten.

THOMAS WERNER

Es zerbricht mir fast mein kleines, zartes Redakteursherz – was für ein tolles Spiel hätte »Challenge of the Five Realms« doch werden können! Der Vorspann ist sehenswert, zahlreiche neue Ideen wurden verarbeitet und die Dialoge sind sehr aufschlußreich und intelligent gemacht. Doch irgendwo zwischen Vorspann und dem eigentlichen Spiel scheint sich die Zeit zurückzudrehen.

Der Entwurf von Handlung und Dialogen war wohl so zeitaufwendig, daß die Programmierer die technische Umsetzung nur noch schlampig durchführten, um noch vor dem drohenden Hungertod das rettende Autorenhonorar überwiesen zu bekommen. Vor fünf Jahren hätte mir das Programm sicher eine positivere Bewertung entlockt, heute kann ich mich nur noch über die von den Autoren an ein mittelmäßiges Spiel vergeudeten guten Ideen ärgern. Wer über die technischen Schwächen hinwegsehen kann und sich ganz von der Story und der Atmosphäre gefangennehmen lässt, sollte sich jedoch nicht abhalten lassen, die Welt aus den Klauen des Bösen zu befreien. Man kann's spielen – aber warum sollte man, wenn Origins Ultima-Spiele ein ähnliches Konzept bieten und dabei komplexer sowie grafisch ansprechender sind?

IM WETTBEWERB

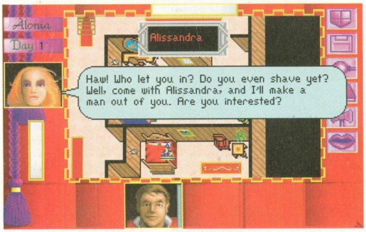
Challenge of the Five Realms kommt ans große Ultima-Vorbild nicht heran. Serpent Isle ist zwei Klassen besser; zur Referenz Underworld II ist's noch ein weiterer qualitativer Schritt. Gegenüber einem weiteren Ultima-Derivat, dem mickrigen Magic Candle III, kann sich die Neuerscheinung durchaus behaupten. Wer Fantasy-Geschichten mit königlichem Einschlag nett findet, greift vielleicht lieber zu einem Abenteuerspiel: King's Quest VI ist ein aktueller Tummelplatz von Prinzen und Prinzessinnen.

Ultima Underworld II	94
Ultima VII B: Serpent Isle	87
King's Quest VI	61
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS	**60**
Magic Candle III	39



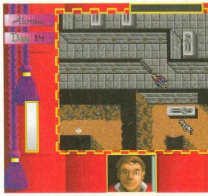
Auch die Eskimos möchten eiskalt von Ihnen gerettet werden

Die Magie spielt eine wichtige Rolle bei der Lösung Ihrer Aufgabe – daher sollten Sie alles einsammeln, was sich irgendwie als Zutat für die Zauberspruchrezepte eignet. Ihre wackeren Kampfgenossen wurden von den Programmierern übrigens mit verschiedenen Charaktereigenschaften und eigenem Willen ausgestattet. Die Reisen zwischen den Orten werden im Zeitraffer auf einer Übersichtskarte angedeutet. Ganz praktisch ist die Funktion, die jeweilige Umgebung aus einer Art Vogelperspektive zu betrachten, wobei Ihr eigener Standort und die Position anderer Personen mit Punkten markiert wird. Bei den nicht selten notwendigen Kämpfen können Sie entweder selbst mit Anweisungen steuernd eingreifen oder die »Quick Combat«-Option nutzen, die Ihnen die Metzelei, besonders am Anfang, vereinfacht.



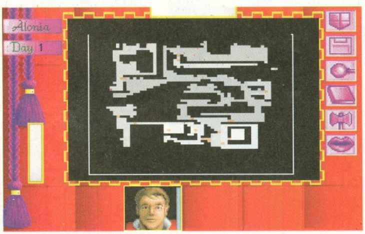
Wollen Sie hier wirklich Ihre pixelige Unschuld verlieren?

Nicht verschwiegen werden sollte, daß eine der größten in diesem Spiel zu meisternden Hürden die Handbuchfrage ist, da man oft nicht nur lange nach dem dritten Vornamen der Urgroßmutter väterlicherseits des stellvertretenden Ersatzprogrammieres suchen muß, sondern man zudem auch schon nach einem mißlungenen Eingabeversuch gnadenlos auf die Betriebssystemebene herausbefördert wird. Dies bedeutet nicht nur einen Neustart des Programms, sondern einen Totalverlust des möglicherweise gerade erst mühsam erstellten Charakters.



Welche »Grufties« turnen denn hier herum?

Eine interessante Besonderheit sollte nicht unerwähnt bleiben: Getrennt vom eigentlichen Spiel wurde noch ein speziell erstelltes Malprogramm mit dazugelegt, das dem künstlerisch veranlagten Abenteurer erlaubt, für das »Alter Ego« ein individuelles Portrait zu zeichnen. Um jedoch der Kreativität einiger weniger Talentierten ebenfalls eine Chance zu geben, kann man auch aus einer Kollektion von fertigen Ohren, Nasen und anderen Ersatzteilen den persönlichen Superhelden basteln. **(tw)**



Die »Zoom Out«-Ansicht ist praktisch, um schnell herumzuwetzen

CHALLENGE OF THE FIVE REALMS

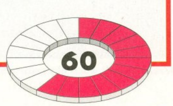
❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Microplay
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und schwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 21 MByte.

Besonderheiten: Malprogramm für Heldengesichter inklusive.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



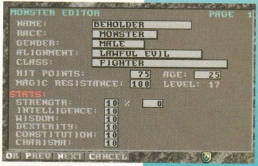
UNLIMITED ADVENTURES

Wieviele Zombies bewachen den Goldschatz? Welches Innendekor erhält die Gruft der gequälten Festplatten? »Unlimited Adventures« weckt den Rollenspiel-Designer in Ihnen und macht Sie zum Schöpfer neuer Fantasy-Welten.

Rollenspiele können auf eine treue Fan-Gemeinde zählen: Wer einmal von diesem Bazillus infiziert ist, läßt sich immer wieder gerne in den Bann der fantastischen Geschichten ziehen. Man päppelt seine Spielfiguren mit geradezu väterlichen Gefühlen auf, stellt sich grimmig den Mächten der Finsternis und fühlt sich richtig gut, wenn das Programm bis zum Happy End durchgespielt ist – nur alten Damen über die Straße helfen ist schöner.

»Unlimited Adventures« macht aus jedem Rollenspiel-Konsumenten einen Rollenspiel-Produzenten. Dieser »Baukasten« erlaubt mit ein wenig Phantasie und Geduld das Zusammenzimmern komplexer Dungeon-Dramen. Er ist die Quintessenz der zahlreichen AD&D-Rollenspiele, die SSI in den letzten Jahren veröffentlicht hatte. Diese Serie, die einst mit »Pool of Radiance« startete, genießt unter Kennern ob ihres anspruchsvollen Regelwerks immer noch viel Respekt. Mittlerweile wirken Bedienung und Grafik etwas veraltet; wer einmal »Ultima Underworld« erlebt oder sich an die »Beholder«-Titel gewöhnt hat, ist nur noch schwerlich für die Rustikal-Rollenspielereien des alten AD&D-Systems zu begeistern. Als Abschluß dieser Serie vereint Unlimited Adventures alle notwendigen Editoren, damit der geneigte Spieler seine eigenen Fantasy-Welten entstehen lassen kann. Als Zugabe gibt es außerdem ein fix und fertiges AD&D-Abenteuer namens »The Heirs to Skull Crag«, das zugleich ein schönes Anschauungsbeispiel für die Fähigkeiten des Editors ist.

Spielsystem und Steuerung der guten alten AD&D-Titel werden im über 100 Seiten strammen Handbuch komplett durchgekaut. Der Spieler steuert eine Gruppe von sechs ver-



Suchen Sie sich ein Monster Ihres Herzens aus und ändern Sie die Stärken und Schwächen des kleinen Prachtkerls





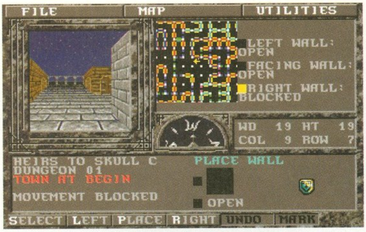
Die Grafik-Bibliothek enthält auch ein paar schneidige Großformatbilder

HEINRICH LENHARDT

Endlich kann auch eine Programmier-Niete wie ich ein professionell anmutendes Rollenspiel zusammenbasteln. Wie jedes Construction Set hat auch Unlimited Adventures seine Grenzen, doch für ein Menü-gesteuertes, ausgesprochen angenehm bedienbares Programm bietet es beeindruckend viele Freiheiten. So ziemlich alle Finessen und Features, die man bei den alten AD&D-Rollenspielen liebgewonnen hatte, lassen sich in die Eigenkreationen einbauen.

Allerdings muß man einiges an Geduld und Spucke investieren, um ein gut spielbares, halbwegs komplexes Endprodukt hinzubekommen. Ist es dann soweit, wird das gute Stück leider nicht als eigenständiges Programm gespeichert. Daß ich meine Szenarien nur mit anderen Unlimited Adventures-Besitzern austauschen kann, ist schon ein wenig schwach.

So gut mir das Programm privat gefällt, muß ich fairerweise einräumen, daß es hierzulande wohl nur eine relativ kleine Schar von Experten ansprechen wird. Das alte AD&D-Spielsystem wirkt im Vergleich zu neuzeitlichen 3D-Spekatakeln technisch etwas überholt. Für Fantasy-Veteranen mit ausbordender Phantasie ist dieses originelle Programmpaket ein echter Leckerbissen.



Im Map Editor legen Sie nicht nur die Umrisse eines Dungeons fest, sondern bestimmen auch Grafikstil und besondere Ereignisse

schiedenen Helden, deren Rassen und Berufsklassen er anfangs bestimmt. Beim Herumwandern in der Spielwelt wird links oben die Umgebung in krudem Schritt-für-Schritt-3D angezeigt. Gelegentliche große Bilder illustrieren markante Stellen im Handlungsverlauf. Kommt es zu einem Kampf, wird zu einer Seitenansicht umgeschaltet. Hier können Sie jeden einzelnen Charakter herumbewegen um zu zaubern, Monster zu verhauen oder sich einfach hinter einem breitschultrigen Krieger zu verstecken. Die Stärken Ihrer Charaktere hängen von den Talentwerten und der Ausrüstung ab. Eine wichtige Waffe ist das Magie-Repertoire:



Bei den taktisch angehauchten Kämpfen werden Helden und Monster in der Nahansicht gezeigt. Dank des Editors ist eine solche Ansammlung hochkarätiger Unholde ein Klacks

Unter den gut 100 Zaubersprüchen befinden sich Nettigkeiten wie »Stinking Cloud« (Reizgas-Vorläufer, der so manchem Monster die Sinne schwinden läßt), »Fireball« (sengt eine ganze Horde an) oder »Blade Barrier« (mit schönen Grüßen aus Solingen – wer im magischen Klingenfeld steht, verliert in jeder Runde ordentlich Lebenspunkte).

Der Editor ist handlich in mehrere Bereiche unterteilt. Man kann jederzeit von einem Teil zum anderen hüpfen, eine Änderung vornehmen und diese später auch wieder korrigieren. Die Basis für Ihre Abenteuer ist ein Spielfeld, auf dem die Party herumspazieren kann. Mit dem Map Editor plazieren Sie Mauern, Durchgänge und Teleporter in Windeseile. Während man rechts die Umrisse einträgt, wird links parallel angezeigt, wie dieser Kartenabschnitt für den Spieler aussehen wird. Jedem Feld läßt sich ein »Event« zuordnen. Hier dürfen Sie so ziemlich alle Features einbauen, die man aus

IM WETTBEWERB

UNLIMITED ADVENTURES	**75**
Bard's Tale Construction Set	68
Gateway to the Savage Frontier	66

Streng genommen hat Unlimited Adventures lediglich einen echten Mitbewerber in der Kategorie »Rollenspiel-Baukästen«: Beim »Bard's Tale Construction Set« können Sie Ihre Hausmacher-Dungeons sogar als eigenständige Programme exportieren; eine nützliche Funktion, die bei Unlimited Adventures verpennt wurde. Dafür hat SSIs Editor in allen anderen wichtigen Kategorien deutliche Vorteile: Sowohl Spielsystem als auch Flexibilität und Benutzerfreundlichkeit sind besser.

Einsteiger, die ganz ohne Editor einmal in die Welt der AD&D-Spiele reinschnuppern wollen, sollten zu Gateway to the Savage Frontier greifen. Von diesem relativ leichten Titel ist eine deutschsprachige Version erhältlich, die mit ca. 75 Mark zudem nicht allzuviel kostet.

den anderen AD&D-Spielen kennt: Schätze werden gefunden, allgemeine Texthinweise erscheinen, ein NPC-Charakter schließt sich der Party an oder ein Rudel Monster lauert selbiger auf. Alle Feinheiten dieser Begebenheiten lassen sich über simple Anklick-Kommandos einstellen. Unlimited Adventures kommt gänzlich ohne Programmiersprachen und ähnliche abschreckenden Fummeleien aus.

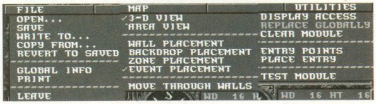
Ähnlich komfortabel ist das Arbeiten mit den Monster- und Grafik-Editoren. Über 100 klassi-

THOMAS WERNER

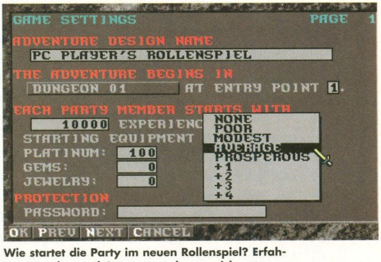
Vielleicht sollte ich fairerweise erst einmal zugeben, daß Spiele der AD&D-Art mich bislang kaum gereizt haben. Durch endlose Gangsysteme im Magerlook zu pirschen, und ab und zu eine garstige Monsterhorde vom aktiven Zustand des Lebens in den relativ passiven Zustand des Todes zu versetzen, ist für mich keine abendfüllende Tätigkeit.

Reizvoller ist da schon die Idee mit dem Baukasten für eigene Rollenspiel-Entwürfe. Ganz geschickt wird an die kreative Ader appelliert und in der Tat macht es schon eine gewisse Zeit Spaß, eigene Ideen umzusetzen. Die Bedienung des Editors ist nach einer gewissen Eingewöhnungsphase beherrschbar und schon bald steht das erste Dungeon zur Erkundung bereit.

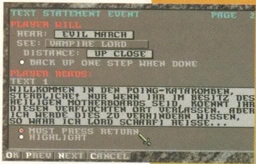
Leider ist es auf Dauer nicht gerade interessant, Rätsel und Aufgaben zu lösen, die man sich vorher selbst gestellt hat. Daher ist dieses Programm eigentlich nur dann sinnvoll, wenn man die Entwürfe im Freundeskreis austauscht. Die Einsiedler unter uns wird da höchstens das mitgelieferte Szenario »The Heirs to Skull Crag« über diesen Nachteil Ihres einsamen Lebens hinwegtrösten können.



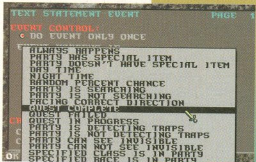
Die drei Menüs des Map Editors auf einen Blick



Wie startet die Party im neuen Rollenspiel? Erfahrungspunkte und Ausstattung lassen sich unter »Global Settings« editieren



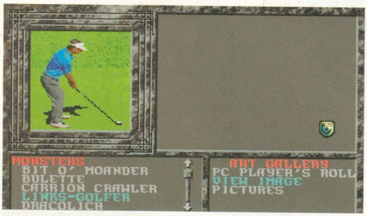
Ein besonderes Ereignis einzubauen ist kinderleicht. In diesem Beispiel wollen wir eine Nachricht erscheinen lassen, wenn die Party eine bestimmte Stelle im Spielfeld betritt. Auch die dazugehörige Grafik- und Soundbegleitung läßt sich wählen



Soll das Ereignis auf jeden Fall eintreten oder nur dann, wenn eine bestimmte Voraussetzung erfüllt wird? Solche komplexen Verknüpfungen lassen sich dank der Menüstruktur einfach integrieren



Das Resultat unserer Mühen im fertigen Spiel: Text und Bild erscheinen wie gewünscht, aus den Lautsprechern ertönt dazu der »Evil March« – schick!



Grafiken importieren? Kein Problem! Hier haben wir uns den Scherz erlaubt, den Golfer aus »Links 386 Pro« in die Monstersammlung aufzunehmen

sche AD&D-Gestalten sind samt Kampfbildchen und Nahaufnahme-Porträts gespeichert. Sie können aus diesem Pool beliebige Gegnerkombinationen zusammenstellen oder die Eigenschaften der Monster bearbeiten. Von der Stärke über die Intelligenz bis hin zur Magiefähigkeit lassen sich Gegner nach Maß schnitzen und benennen. Unlimited Adventures bietet kein integriertes Malprogramm, aber Sie können PCX- und LBM-Files importieren.

Die selbstgemachten Rollenspiele können ganz schöne Brocken werden: Bis zu 36 Dungeon-Karten à 576 Felder können mit maximal vier großen Landkarten kombiniert werden. Um den Einstieg zu erleichtern, bietet Unlimited Adventures ein Tutorial-Design, bei dem etwas Basisarbeit schon getan ist. Folgt man den entsprechenden Abschnitten im Handbuch Schritt für Schritt, hat man bald seine ersten kreativen Beiträge vollendet. Globale Einstellungen für die Party des Spielers (Welchen Erfahrungslevel haben die Charaktere? Wir gut sind sie mit Geld und Waffen ausgestattet?)



So sieht ein Unlimited Adventure aus, wenn die Design-Arbeit getan ist und der Spieler mit seiner Party losstapft: Konventioneller Bieder-Look im Stile der guten alten AD&D-Programme von SSI

verändern den generellen Schwierigkeitsgrad. Lediglich ein Magie-Editor, um die Auswirkungen der einzelnen Zaubersprüche zu manipulieren, wird dem rastlosen Weltenbauer vorenthalten.

Doch wie läßt man das Meisterwerk dann seinen Freunden zukommen? Leider können keine »Stand-alone«-Spiele generiert werden, die auch ohne den Editor lauffähig sind. Im Klartext: Nur wer das komplette Unlimited Adventures auf seiner Festplatte ruhen hat, kann die damit erstellten Szenarien auch spielen. Für jedes Spieldesign wird ein eigenes Unterverzeichnis auf der Festplatte angelegt; kopieren Sie einfach alle Daten des entsprechendes Directories auf Diskette und reichen Sie diese weiter. Damit der beglückte Empfänger Ihre Kreation auch richtig durchspielt und nicht herummogeln kann, läßt sich der Editor-Zugriff für jedes einzelne Spiel per Paßwort verhindern. **(hl)**

UNLIMITED ADVENTURES

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel-Baukasten
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 5,2 MByte

Besonderheiten: Construction Kit für AD&D-Rollenspiele; fertiges Abenteuer zum Drauflosspielen inklusive.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

75

Spiele-Tests

WORDTRIS

Was kommt heraus, wenn man »Scrabble« mit »Tetris« kreuzt? Ein Denkspiel namens »Wordtris«, das jetzt auch komplett in Deutsch erhältlich ist.



Wordtris im Teammodus: Gerade wird ein störender Buchstabe vom Radiergummi ausgetilgt

Kinder spielen gerne mit Bauklötzchen. Kinder spielen auch gern mit Lauten und bringen Ihre Eltern so durch zufällig entstandene Worte (»Papa«, »Mama«) zur Verzückung. Da wir alle irgendwie immer Kinder bleiben, ist es nur logisch, die beiden ersten Hobbies unseres Lebens zu einem neuen Spiel zu kombinieren. Das Buchstabenlegespiel »Scrabble« existiert bereits und die Bauklötzchen für Erwachsene sind schon als »Tetris« aufbereitet; ergo schuf man als Kreuzung aus beidem »Wordtris«.



Wer geschickt die von oben kommenden Buchstaben stapelt, kann fleißig Punkte sammeln

Sie sollen aus den in Tetris-Manier zufällig abregnenden Buchstaben Wörter zusammensetzen, die je nach Länge eine bestimmte Punktewertung ergeben. Glücklicherweise verschwinden die dabei benutzten Steine vom Spielfeld, da es sonst rasch sehr eng werden würde. Der Platzmangel ist schließlich sozusagen Ihr größter Gegner. Bis zum »Aufprall« können die Klötze nur nach links oder rechts dirigiert werden, was gezielte Wortlegeaktionen sehr erschwert.

Werden Buchstaben wie ein »X« oder »Ü« bei der Wortbildung mitverwertet, oder können Sie das gebildete Wort mit einem besonders gefärbten Bonusstein vollenden, so steigt die Punktezahl zusätzlich. Schaffen Sie es, ein vorgegebenes »Magisches Wort« zu legen, dann wird die sich auf dem Bildschirm angesammelte Buchstabenhalde abgeräumt und Sie haben wieder etwas Luft. Die können Sie auch gut gebrauchen, denn sobald die Klötzchentürme so hoch gewachsen sind, daß Sie an die obere Begrenzung stossen, ist das Spiel unwiderruflich beendet. Ab und zu tauchen Fragezeichen auf, die Sie über eine Tastatureingabe in den Buchstaben Ihrer Wahl verwandeln können. Die ebenfalls zufällig erscheinenden Radiergummis werden zur Entsorgung lästiger »Y«, »Q« und ähnlichen Landplagen eingesetzt. Sie können auf diese Weise 10 Level mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden durchspielen und wahlweise noch ein zusätzliches Zeitlimit festlegen.

Um Ihre zwischenmenschlichen Kontakte nicht einrosten zu lassen, gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus. Damit ist es Ihnen möglich, endlich gegen Ihre Schwiegermutter anzutreten oder sogar in Kooperation mit Ihr eine neue Höchstpunktzahl anzustreben. Mit einer Modem- oder Novell-Netzwerkverbindung eröffnet sich Ihnen sogar die Nutzung einer zusätzlichen Gemeinheit: Bilden Sie Worte mit einer je nach Level und Schwierigkeitsgrad variierenden Mindestlänge, so erscheinen auf dem Feld des Gegenspielers fieserweise nutzlose Steinbrocken in der Anzahl der von Ihnen gewählten Buchstaben.

Sollten Sie sich übrigens einmal darüber ärgern, daß Wordtris Ihre Lieblingsbegriffe wie »VGA« oder »BIOS« nicht erkennt, dann können Sie einfach das Wörterbuch ergänzen. **(tw)**

THOMAS WERNER

Ursprünglich wollte ein gewitzter Armenier dieses Programm dazu benutzen, um Exilarmenier mit ihrer Muttersprache vertraut zu machen. Da ich kein Linguist bin, kann ich nur vermuten, daß sich das Armenische einfach besser für »Wordtris« eignen muß als Deutsch, denn irgendwie geht das eigentlich originelle Konzept in der Praxis nicht auf. Eine einzelne Reihe kann man gerade noch überblicken, die zweidimensionalen Wortbildungsmöglichkeiten überfordern jedoch das durchschnittliche menschliche Auffassungsvermögen.
Das willkürliche Verteilen der Buchstaben führt beunruhigend häufig zu besseren Bewertungen als gezieltes Kombinieren. Selbst wenn zwei Spieler gleichzeitig miteinander kooperieren, wird das Chaos nur noch vergrößert. Die Wordtris-Idee ist eigentlich genial, die technische Umsetzung ist in Ordnung, die Mühe mit der Eindeutschung lobenswert, doch jenseits des verlangsamten Kinder-Modus haben Sie kaum Erfolg mit einem konzentrierten Vorgehen.

WORDTRIS

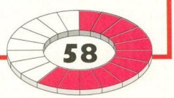
- ■ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1,1 MByte

Besonderheiten: Hercules-Grafikkarten werden unterstützt; Zwei-Spieler-Modus auch per Modem oder Novell-Netzwerk.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM und VGA.





In den Zwischenszenen gibt es sogar Bilder zu bestaunen, die die Programmierer für prickelnd erotisch halten

IM WETTBEWERB

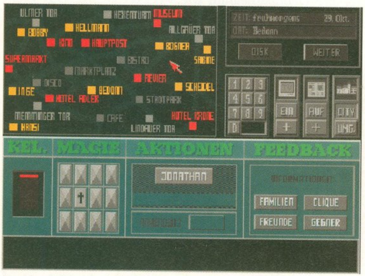
Alone in the Dark	77
Shadow of the Comet	66
Veil of Darkness	45
Darkseed	37
JONATHAN	**22**

Grusel-Software macht meistens durch blutige Bilder auf sich aufmerksam. Bei »Jonathan« gruselt man sich höchstens vor innerer Unlogik, plumper Grafik und chaotischer Bedienung. Damit unterbietet Jonathan sogar noch »Darkseed«, was wir kaum für möglich hielten. Wer sich gepflegt gruseln will, kann bei den deutschsprachigen Adventures »Shadow of the Comet« oder »Alone in the Dark« zugreifen.

JONATHAN

Mystische Kräfte sind in einer typischen Kleinstadt am Werke. Nur ein junger Mann im Rollstuhl kann die magischen Rätsel lösen.

Kronstadt im Allgäu ist eine Kleinstadt wie viele andere auch. Zu den Besonderheiten gehören die hohe Zahl der Restaurants pro Einwohner (an zweiter Stelle in der Liste des statistischen Bundesamts) und ein kleines Museum – da drängt sich einem unwillkürlich der Ausdruck »verschlafen« auf. Aber in Kronstadt brauen sich seltsame Ereignisse zusammen. Erster Indikator dafür sind die Alpträume des Teenagers Jonathan Bedonn, der seit einem Unfall vor vielen Jahren auf den Rollstuhl angewiesen ist. Er studiert an der hiesigen Uni und betreibt mit seiner Clique private Forschungen im Bereich des Mystizismus und Okkultismus. So suchen sie einen Ring, der angeblich magische Kräfte



Aus dem Rahmen fallender Komfort: Sein nächstes Ziel gibt Jonathan direkt auf der Karte an; Reisezeiten entfallen völlig

verleiht und übersetzen ein altes Buch, in dem geheimnisvolle Riten erklärt werden. All dieser Zauber-Schnickschnack scheint aber auf den guten Jonathan abgefärbt zu haben. Nachts träumt er schreckliche Dinge von Krieg,



Viele Knöpfe, wenig Durchblick: Jonathan gewinnt den Preis für die verwirrendste Benutzerführung

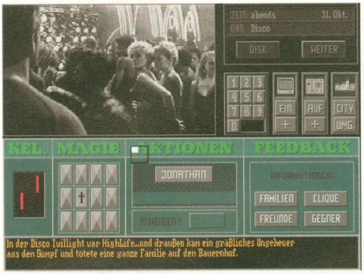
Monstern und Tod. Liegt es an der ungewöhnlichen Freizeitbeschäftigung? Oder hat Jonathan tatsächlich einen sechsten Sinn für das Transzendentale? Wenn ja, dann stehen Kronstadt äußerst ungemütliche Zeiten ins Haus...

»Jonathan« ist ein Adventure der deutschen Programmierfirma Phoenics und wurde ursprünglich für den Commodore Amiga entwickelt. Die PC-Version funktioniert nur auf Super-VGA-Karten mit VESA-Treibern. Von den Entwicklern selbst als »Artventure« bezeichnet, zeigt sich Jonathan mit einer äußerst eigenwilligen Benutzeroberfläche, die erstmal durch Handbuchstudium verstanden sein will.

Die linke obere Ecke des Bildschirms zeigt entweder eine Grafik des Ortes an dem Jonathan sich gerade befindet, oder ein Befehls-Menü. Links und unterhalb dieses Bildes wollen zahlreiche Knöpfe mit Spezial-Funktionen angeklickt werden. So kann Jonathan in der Tageszeitung blättern, fernsehen oder durch den Ort Kronstadt fahren. Auch den weiteren Umkreis kann er erforschen, vorausgesetzt einer seiner Freunde fährt ihn mit dem Auto herum. An den einzelnen Orten kann Jonathan mit den dortigen Personen reden, Gegenstände nehmen und auch benutzen. Der Schwerpunkt liegt aber auf der Interaktion mit den anderen



Out of Knopf Error: Wenn es auf dem Bildschirm zu voll wird, kann man Personen nur per Nummer anwählen



Sieh an: Auch Sharon Stone und Michael Douglas gehen ins »Twillight« in Kronstadt. Denn der Grafiker hat sicher nicht ein Bild aus bei »Basic Instinct« digitalisiert, oder?



Wir wissen nicht, was diese freundlichen Mönche vorhaben, denn mit dem Geschehen im Text hat die düstere Grafik überhaupt rein gar nichts zu tun

Charakteren. So muß Jonathan im Verlauf des Spiels einige Personen auf seine Seite ziehen, Freunden Aufträge erteilen, aber auch »Gegnern« aus dem Wege gehen.

Das Spiel ist in mehrere unregelmäßige Abschnitte eingeteilt. Wenn Sie der Meinung sind, alle wesentlichen Orte besucht und jede wichtige Handlung ausgeführt zu haben, klicken Sie auf den Knopf »Weiter«. Ein kleiner Zeitsprung zum nächsten bedeutenden Ereignis wird dann durch eine Zwischensequenz mit nahezu bildschirmfüllender Grafik begleitet. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

Fade Grafik, zusammengeschusterte Benutzerführung wie in einem schlechten PD-Programm und eine Handlung, die an folgenden Cocktail erinnert: Eine Prise deutscher Autorenfilm (die sozialen Probleme von Rollstuhlfahrern), ein gehöriger Schuß Lindenstraße (der verbitterte rechtsradikale Polizeibeamte und sein linker, sozial eingestellter Bruder), abgeschmeckt mit jeder Menge Okkultismus (die Bedeutung druidischer Gesänge). Dazu gesellt sich dann noch »Erotik« auf Schulmädchenreport-Niveau (die Lehrer-verführende, frühreife Schülerin, die dann auch ein jähes, blutiges Ende findet). Da bleibe ich doch lieber beim dumpfen Weltraum-Ballerspiel.

Die Benutzerführung von Jonathan läßt nur zwei Möglichkeiten offen: Entweder haben die Programmierer noch nie ein anderes Adventure gesehen oder sie wollen den Spieler komplett verwirren. Konfus verteilte Knöpfe (manche sogar nur mit kryptischen Zahlen) verwandeln den Bildschirm in ein einziges Chaos. Eine pure Frechheit ist, daß sämtliche Figuren die Dialoge niemals wiederholen, sondern beim nochmaligen Fragen den Spieler beschimpfen: Wer aus Versehen einmal zu oft klickt, hat vielleicht wichtige Informationen verpaßt und darf von vorne anfangen.

Die lieblos vom Amiga herübergezogenen Grafiken sind größtenteils schwarzweiß und lassen den Spieler grübeln, wofür er eigentlich den VESA-Treiber laden mußte. Viele Bilder wurden sogar dreist aus Fernsehserien oder Kinofilmen herausdigitalisiert. Das Lob für den Grafiker auf der Packung ist hier völlig fehl am Platze. Da macht es dann auch nicht den geringsten Spaß, sich zu den einzelnen Puzzles des Spiels vorzutasten. Denn hier regiert ebenfalls die Unlogik: Verzweifelt versucht man zu Beginn des Spiels, zu Gerd Rupp zu fahren. Für den Rollstuhl ist der Weg zu weit und keiner der Freunde will Jonathan mitnehmen. Völlig frustriert drückt man nach einer Stunde Stadt-Absuchen mal auf den »Weiter«-Knopf – und findet sich auf Gerds Bauernhof wieder. Die Versuchung, jetzt gleich noch ein paar mal »Weiter« zu drücken, ist nahezu unüberwindlich. Leider hat dieses Vorgehen einen Haken: Auf einmal wird Jonathan von Freunden auf Erlebnisse angesprochen, die man aus Versehen übersprungen hat!

Allerdings wünscht man sich öfter so prompten Service wie in diesem Spiel: Sekundenbruchteile nachdem man die Tageszeitung telefonisch abonnierte, kann die erste Ausgabe gelesen werden. Von den unfreiwillig komischen Texten, die jeden Deutschlehrer erstarren lassen, will ich erst gar nicht reden.

Letzter Sargnagel ist der Kopierschutz, der sich über das gesamte Spiel erstreckt: In jedem Spielabschnitt erscheinen Buchstaben, die über eine Handbuchtabelle zusammengesetzt werden müssen, um für den Final-Kampf ein Zauberwort zu ergeben. Eine einzelne Abfrage war den Programmierern wohl nicht sicher genug. Bleibt nur die Frage, wieviele Leute eigentlich einen solchen Blödsinn kopieren wollen.

JONATHAN

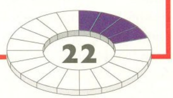
■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
❑ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; mangelhaft
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 13 MByte

Besonderheiten: Packung enthält Poster; VESA-Treiber erforderlich.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.



LEMMINGS 2

Lemminge sehen nicht nach links oder rechts, Lemminge machen vor keinem Abgrund halt, Lemminge fürchten weder Tod noch Teufel. Zum zweiten Mal muß ein herzensguter Spieler ran, um mit erbarmungsloser Schlauheit und guten Nerven die niedlichen Narren vor dem Aussterben zu bewahren.

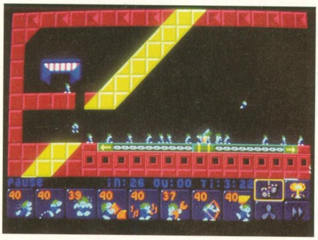




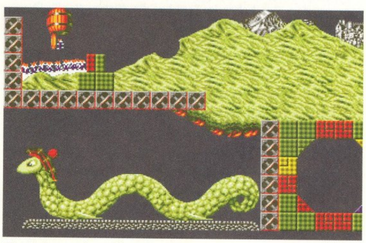
Neue Talente, aber altbekannte Problemlösungen: Der zweite Level der Ägypten-Lemmings im Überblick

Spötter trauen der Computerspiele-Industrie bestenfalls alle fünf Jahre eine wirklich neue Idee zu – die restlichen Neuerscheinungen recyclen alte Konzepte und kaschieren die Originalität durch Fortschritte bei Grafik und Sound. Akzeptiert man diese grimmige These, dann darf sich Psygnosis aus Liverpool rühmen, den wesentlichen Originalitäts-Kick für die frühen 90er Jahre geliefert zu haben. Mit dem Mega-Erfolgstitel »Lemmings« entstand ein völlig neues Genre in der Grauzone zwischen Denk- und Strategiespiel. Der Bildschirm wird von den höchst eigenständigen, aber inbrünstig dummen Lemmingen bevölkert. Der Spieler kann sie nur indirekt ans Ziel führen, indem er durch die Vergabe von Talenten aus einzelnen Figuren Spezialisten macht. Die können dann Tunnels graben, Brücken bauen oder Wände erklimmen und beseitigen so Hindernisse, die das ganze Völkchen aufgehalten haben. Lemmings ist zudem mit einem grafischen Niedlichkeits-Bonus behaftet, der mithalf, das Programm in die lichten Regionen der Verkaufshitlisten zu katapultieren, wo es sich seit Jahren eisern behauptet.

Zu einem derart innovativen und kommerziell erfolgreichen Programm eine Fortsetzung zu ersinnen, muß der Alptraum



Am unteren Bildrand erkennt der Lemmings-Veteran die vergrößerten Talent-Symbole sowie das neue Propeller-Icon



Die Aktionen der rothaarigen Highland-Lemmings werden stilecht von Dudelsack-Rhythmen begleitet

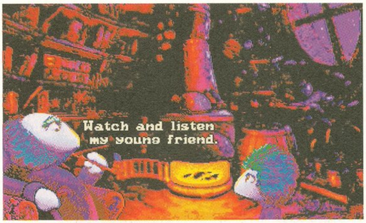
HEINRICH LENHARDT

Man soll nicht glauben, wieviel Wirbel ein Haufen wenige Pixel hoher Männchen mit grünen Haaren erzeugen kann. Auf die berechtigte Hysterie, die das göttliche Lemmings auslöste, folgte das nervöse Warten auf den Nachfolger. Doch trotz mehr Levels, mehr Lemmings-Stämmen, mehr Grafik und mehr Spielkomfort hat der Nachfolger nicht den genialen Charme des Vorbildes.

Bei Lemmings 1 wurden rund um acht sinnvolle Fähigkeiten clevere Puzzles mit schlauem Level-Aufbau gestrickt. Beim Nachfolger habe ich das Gefühl, daß sich die Programmierer zu sehr auf die Abwechslung durch die neuen Talente konzentriert und die Originalität beim Level-Design vernachlässigt haben. So stürzt man sich nicht fröhlich ins Spielgeschehen, sondern blättert fleißig in der Anleitung nach, welche oft minimalen Unterschiede zwischen den einzelnen Tätigkeiten bestehen.

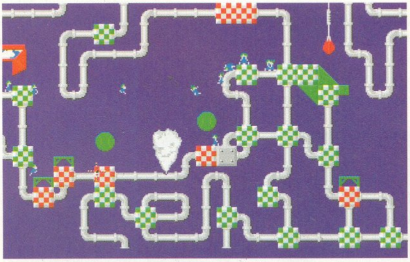
Technisch wird Bodenständiges geboten: Schwungvolle Musik, kecke Digi-Soundeffekte und sanftes Scrolling zeugen von professioneller Arbeit. Schade, daß VGA-Grafik nur im üblichen 320x200-Kleid kredenzt wird; gerade die witzig animierten Lemminge würden bei einer höheren Auflösung noch besser zur Geltung kommen.

Lemmings 2 ist ein gutes Denkspiel, doch die etwas planlose Funktions-Inflation in Verbindung mit einem generell verschärften Schwierigkeitsgrad macht das Programm zu einem Fall für Fortgeschrittene. Der spontane »Will ich spielen«-Charme des ersten Teils ist etwas verflogen.



Opa Lemming erzählt die Hintergrundgeschichte

jedes Spieldesigners sein. Der Veröffentlichungstermin für »Lemmings 2« wurde mehrmals verschoben; Psygnosis wollte ausgiebig an dem Programm feilen, um der hohen Erwartungshaltung gerecht zu werden. Jetzt ist der Nachfolger endlich auch auf PC-Bildschirmen materialisiert. Das Basis-Spielprinzip von Lemmings 1 wurde nahezu unverändert übernommen und durch eine Fülle neuer Talente und Levels aufgebauscht.



Bei den Sport-Lemmings dürfen Trampoline nicht fehlen

Das Hauptproblem für den geplagten Spieler besteht wie gehabt darin, eine Horde wenige Pixel hohe Dumpfsprites zu einem Ausgang zu geleiten. Auf dem Weg dorthin gibt es Barrieren, Abgründe, Lemmings-Sauger, hungrige Eidechsen und viele andere Hindernisse, die Ihre Schützlinge aufhalten oder dezimieren. Am unteren Bildrand ist eine Reihe mit Bildsymbolen erkennbar, die bestimmte Talente repräsentieren. Indem Sie zuerst auf ein Symbol und dann auf einen der umherwuselnden Lemminge klicken, verleihen Sie dem Kerlchen das entsprechende Talent.

Beschied sich Psygnosis beim Vorgänger mit acht solchen Fähigkeiten, wartet Lemmings 2 mit einem Pool von 52 Talenten auf, von denen jeweils acht Stück innerhalb eines Levels zur Wahl stehen. Welche Manipulations-Möglichkeiten Sie haben, ist von Runde zu Runde unterschiedlich. Um mit der neuen Vielfalt leichter klarzukommen, können Sie im Übungs-Modus acht beliebige Fähigkeiten herauspicken und diese an einem Rudel Trainings-Levels in Ruhe ausprobieren. Epochale Neuerungen sind trotz der quantitativen Klimmzüge selten. Im wesentlichen wurden die acht Basistalente des ersten Teils verfeinert und aufgefächert. So gibt es jetzt mehrere Lemminge, die Mauern niederreißen können. Ob dies nun buddelnd, Keule schwingend, fechtend oder Flammenwerferbetätigend geschieht, kommt letztendlich aufs selbe heraus.

Gänzlich neu sind die Flug- und Schwe-

THOMAS WERNER

Ja – ich bekenne mich hier ganz offen dazu: auch ich war Lemming-süchtig. Meine sozialen Kontakte waren weitgehend abgebrochen, und ich konnte nachts kaum einschlafen, wenn ich nicht vorher »bloß ein paar Levels« gespielt hatte – woraus dann meist viele Stunden wurden. Aus meiner Selbsthilfegruppe, den »Anonymen Lemmingholikern« weiß ich, daß es viele Menschen gibt, die mein Schicksal teilen.

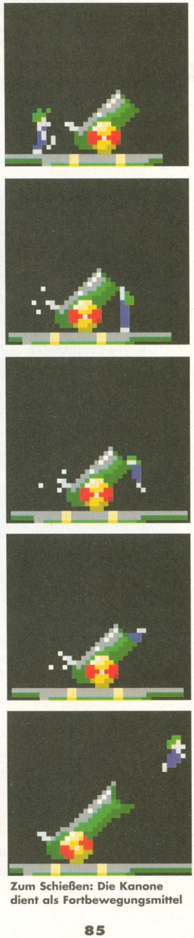
Über uns bedauernswerten Geschöpfen schwebte seit einiger Zeit das Damoklesschwert Lemmings 2. Doch wer nun befürchtete, daß er deswegen seine Therapie abbrechen muß, kann beruhigt werden. Der Nachfolger hat hübsche Musik, originelle Grafiken, viele Variationen, und doch... es ist halt »nur« nett, aber nicht genial wie der Vorgänger.

Die 52 verschiedenen Lemming-Fähigkeiten versprechen auf den ersten Blick viel Spielspaß, nur in der Realität ist man erst einmal völlig überfordert: Was war noch gleich der Unterschied zwischen dem »Ballonfahrer«, dem »Deltasegler« und dem »Düsenrucksack«? Auch die Bedienung des Ventilators schockt jeden, der nicht ausgebildeter Luft- und Raumfahrtingenieur ist. Flugmanöver werden so zum Fruserlebnis Nr. 1.

Der Schwierigkeitsgrad ist in jeder Welt schon ab dem zweiten Bild so hoch, daß nur Profis das Können und Stehvermögen besitzen werden, längere Zeit durchzuhalten. Die 120 Levels hören sich zwar verlockend an, bloß werden Normalsterbliche mit etwas Glück gerade mal einen Bruchteil davon jemals zu Gesicht bekommen. Abschließend noch ein letztes Geständnis: ich werde sicher – von all meiner Kritik abgesehen – noch beim ein oder anderen Lemmings 2-Spielchen ertappt werden. Doch selbst mein strenger Therapeut wird mich gewähren lassen, denn der abregende Nachfolger ist eher das Heilmittel gegen die Lemmingssucht.



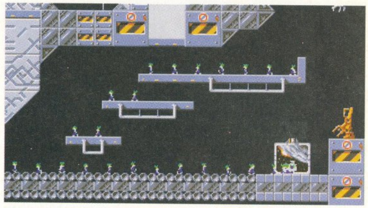
Die Classic Lemmings bieten einen Hauch Nostalgie: Alle Talente von Lemings 1 tauchen hier wieder auf



Zum Schießen: Die Kanone dient als Fortbewegungsmittel



Je mehr Lemminge Sie retten, desto besser sind Ihre Chancen in der nächsten Stufe



Die Space-Sippe marschiert dem Ausgang entgegen

betalente, mit denen Sie einzelne Lemminge in Ballonfahrer, Paraglider oder Jetpack-Flitzer verwandeln. Einige Sekunden lang hebt der Lemming vom Boden ab; in dieser Zeit können Sie ihn mit dem neuen Propeller-Icon seinem Ziel entgegenpusten. Rückenwind hilft auch, wenn Sie mehrere Lemminge an eine Kette hängen: Angepustet schwingt sie heftig zur Seite und Ihre Schützlinge können so über der anderen Seite abspringen. Die Ketten sind nicht die einzigen Hilfsmittel, die in einigen Levels untergebracht sind. Kanonen befördern Lemminge unsanft, aber zuverlässig über größere Abgründe hinweg; Trampolinfelder verhelfen den Kerlchen zu großen Sprüngen.

Ungewöhnlich sind auch die diversen »Füll«-Fähigkeiten. Abgründe oder einzelne Flächen können durch Leim- oder Sand-verschüttende Lemminge abgedichtet oder aufgefüllt werden. Besonders trickreich ist außerdem der »Roper«-Lemming, der mit einem Seil schießt, auf dem die Artgenossen wandeln können. Nach der Talentzuordnung legen Sie mit der Maus die Richtung fest, in die das Seil geschossen werden soll – fertig ist der neue Übergang.

Generell gibt's im zweiten Teil mehr Lemming fürs Geld. Zwölf verschiedene Stämme wie z.B. die »Strand-Lemminge« oder die »Weltraum-Lemminge« wollen durch jeweils zehn Levels geleitet werden – macht unterm Strich 120 Runden. Zwischen den einzelnen Stämmen können Sie beliebig wechseln. Hängt man z.B. bei den Highland-Lemmings partout in einem Level fest, wechselt man zur geistigen Regenerierung halt mal zur Sport-Sippe. Der Spielstand wird nicht mehr per Paßwort, sondern durchs Speichern auf Festplatte festgehalten.

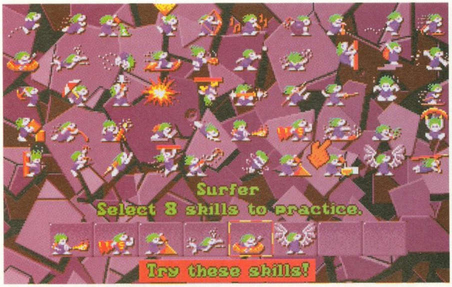
Bei jedem Stamm beginnen Sie mit 60 Lemmingen. Nur die Geretteten stehen auch in den nächsten Runden zur Verfügung. Dadurch wird der Spieler sehr motiviert, jeden Level möglichst optimal zu lösen, um eine ausreichende Lemming-Reserve für die letzten Stufen zu



Nicht alle Levels haben das gewohnte Querformat. Diese Übersicht zeigt ein nahezu quadratisches Spielfeld



Der Düster-Look ist beabsichtigt: Bei den Shadow Lemmings geht es zwielichtig zu



Im Practice-Modus wählen Sie acht beliebige Talente zum Ausprobieren



Sonne, Sand, Lemminge: Beim »Beach«-Stamm sind die Surfer heimisch

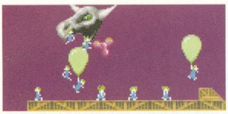
Erstreckten sich die Levels bei Lemmings 1 ausschließlich von links nach rechts, so geht es beim zweiten Teil auch munter in die Höhe. Der Bildausschnitt wird automatisch verschoben, wenn Sie den Mauszeiger an den Rand bewegen. Das Scrolling geschieht PC-untypisch ausgesprochen sanft; allerdings vermißt man bei den Bildschirmanzeigen unten die kleine Übersichtskarte des gesamten Levels. Sie mußte den vergrößerten Talent-Symbolen sowie dem neuen Propeller-Icon weichen. Außerdem können Sie nicht mehr die Lemmings-Ausstoßgeschwindigkeit einstellen. Dafür gibt es einen Schnellvorlauf-Knopf, der die Lemminge im Turbogang über den Bildschirm wuseln läßt. Gänzlich entschwunden ist übrigens der Zwei-Spieler-Modus, mit dem bei Lemmings 1 noch zwei Personen gegeneinander antreten konnten.

Bei der Ausstattung hat Psygnogis nicht gespart. Jeder Packung liegt eine schicke Lemmings-Anstecknadel bei, dazu gibt's eine ausklappbare Talent-Referenzkarte im Überblick sowie ein vierfarbig illustriertes Büchlein mit der Hintergrundstory. Anscheinend in letzter Sekunde hat der Hersteller noch eine Kurzanleitung mit generellen Tips zum Spiel beigelegt, denn diese wurde nicht übersetzt und liegt nur als englische Version der Packung bei. **(hl)**

IM WETTBEWERB

Lemmings	92
LEMMINGS 2	**81**
Creepers	75
Incredible Machine	74
The Humans	74

Trotz diverser Aufblähungen kann Lemmings 2 den Vorgänger nicht vom Referenzsockel stoßen. Der Spielspaß des ersten Teils ist nach wie vor unübertroffen. Zwischen Lemmings 2 und dem Rest der Denkspielwelt klafft eine weitere Lücke. Im Pulk der soliden Neuerscheinungen im 70er-Bereich sind mit Creepers und The Humans zwei Lemmings-verwandte Titel zu finden. Das recht leichte, naturwissenschaftlich angehauchte Incredible Machine ist als originelle Alternative nicht zu verachten.



Lemminge, die an Luftballons hängen, lassen sich per Propeller-Symbol in eine bestimmte Richtung pusten

haben. Das Durchspielen aller Stufen eines Stammes wird außerdem mit einem Talisman-Fragment honoriert. Ob dieser in Gold, Silber oder Bronze auf dem Bildschirm erscheint, hängt davon ab, wieviele Lemminge Sie durchgebracht haben. Die ultimative Auszeichnung wäre ein komplett goldener Talisman, doch dazu müssen Sie alle 120 Runden lösen, ohne dabei eine einzige Spielfigur zu verlieren. Angesichts des knackigen Schwierigkeitsgrads eine gewaltige Herausforderung.



Mit Skibrettern an den Füßchen meistert ein Lemming jede Schanze

LEMMINGS 2
THE TRIBES

■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Überwiegend Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig und leicht verständlich
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 3,5 MByte

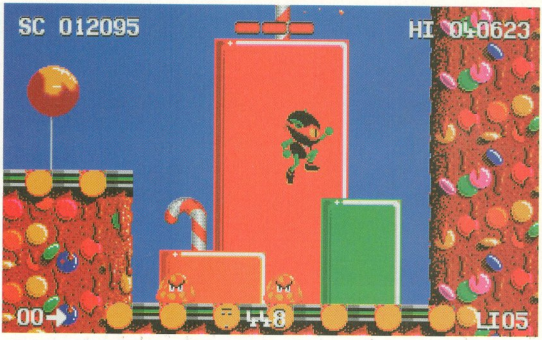
Besonderheiten: Beliebiger Wechsel zwischen 12 Lemmings-Stämmen.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



ZOOL

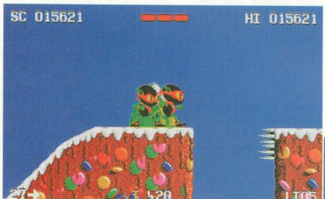
Ein Comic-Ninja von der schnellen Truppe beschert Ihrem braven PC Bildschirm-Scrolling in Spielautomaten-Qualität, daß die VGA-Karte qualmt.



Die oberflotte Scroll-Geschwindigkeit kann das Bildschirmfoto leider nicht vermitteln

Sein Name ist Zool. Er ist ein Ninja der n-ten Dimension. Und wenn wir auch nur eine weitere Zeile für eine derart belanglose Hintergrundstory opfern, dann soll uns der Druckfehlerteufel holen. Viel interessanter ist die Verheißung, daß Zool all die Freuden der schönen bunten Videospielewelt auf den ehrwürdigen PC-Monitor holen soll. Und das mit einem Hochgeschwindigkeits-Scrolling, bei dem jeder »PCs taugen nicht für Actionspiele«-Murmler ehrfürchtig verstummt.

Der Titelheld ist ein kleines Männchen mit großen Füßen und einem schwarzen Mäntelchen. In sechs Welten, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, müssen Sie den Putzibold dem Ziel entgegensteuern. Zool läuft, springt, kann sich an Wänden festhalten und munter drauflos schießen. Letzteres Talent ist bitter nötig, denn so bizarre Gegner wie mörderische Bonbons oder wandelnde Trommeln trachten nach seinem Ninja-Leben. Hektik regiert, denn auch wenn ein putziger Gegner abgeschossen wurde, taucht wenige Zentimeter später garantiert ein Nachfolger auf. Pro Bildschirmdasein besitzt Zool drei Energiebalken; bei jeder Berührung eines Gegners oder Hindernisses wird einer abgezogen. Durch das Aufsammeln von Herzchen lassen sich verbrauchte Balken ersetzen.



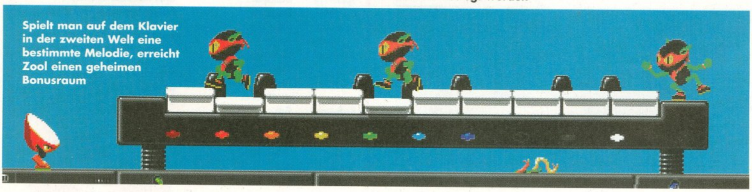
Folgen Sie mir unauffällig: Der hilfreiche Zool-Zwilling begleitet unseren Helden durch einen Abschnitt des Levels

Mit dem Finden des Tores zur nächsten Stufe ist es nicht getan. Sie müssen außerdem eine bestimmte Anzahl von Bonusgegenständen aufsammeln, bevor der Zutritt in den nächsten Level gewährt wird. Ein Pfeilchen weist außerdem den groben Weg in Richtung Ausgang.

Kein gestandenes Actionspiel ohne Extras: Indem Zool die entsprechenden Symbole aufsammelt, kommt er zu höchst praktischen Zusatzkräften. Eine Bombe zerstört alle gerade sichtbaren Gegner, Schilde machen unseren Helden vorübergehend unverwundbar, jedes »1UP« beschert



Am Ende jeder Welt muß ein extra-starker Gegner mit vielen Treffern besiegt werden



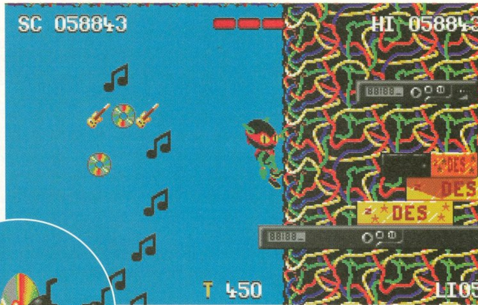
Spielt man auf dem Klavier in der zweiten Welt eine bestimmte Melodie, erreicht Zool einen geheimen Bonusraum

HEINRICH LENHARDT

Das Vorurteil, nach dem PCs so ziemlich alles können, nur kein Actionspiel schnell über den Bildschirm scrollen zu lassen, gehört endgültig ins Reich der Legenden. Selbst auf kleinen 386ern legt Zool ein Tempo hin, angesichts dessen man sich verwundert die Augen reibt. Mit Soundblaster-Musik und einem guten Joystick oder dem Gravis Game Pad in der Hand kommt perfektes Action-Feeling auf, als hätte ein Amiga-Emulator den PC in einen Spielecomputer verhext. Neben dem Tempo, mit dem der Bildausschnitt horizontal und vertikal bewegt wird, besticht die Anzahl der Objekte: Auch massenweise Gegner und herumfliegende Gegenstände können Zool nicht bremsen.

Auch jenseits der nackten Technik erntet das spritzige Spielchen Sympathien. Der Held ist ein putziges Kerlchen, die einzelnen Welten bieten witzige Grafikthemen wie z.B. Süßigkeiten oder Werkzeuge und alle Gegner sind so abstrakt geraten, daß man ob des steten Geballers kein schlechtes Gewissen haben muß. Doch der Hektikfaktor ist knackig und wird Action-Einsteiger schon ab der zweiten Welt ins Schwitzen bringen.

Jenseits der ersten Staunstunde geht dem Spiel etwas die Puste aus. In den Levels mangelt's etwas an motivierenden Ideen und einige übertrieben schwere Stellen können nerven. Sei's drum: Wer technisch rasante Action ohne größere geistige Beanspruchung sucht, wird von Zool angenehm überrascht sein.

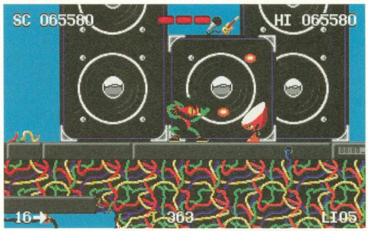


Der Comic-Ninja Zool ist ein anhängliches Kerlchen und findet an Mauern spielend Halt



ein Extraleben, zusätzliche Sekunden entschärfen das Zeitlimit und selbst die Sprungkräfte lassen sich um eine Stufe steigern. Per schwarzweißer »Z«-Kapsel erhält Zool eine Art Zwillingsbruder, der seine Aktionen mit ein paar Sekunden Verspätung nachahmt. Dadurch läßt sich die Feuerkraft verdoppeln, aber der gespenstische Begleiter löst sich nach einer kurzen Weile wieder in Luft auf.

Die Programmierer haben einige hübsche versteckte Features untergebracht, damit sich auch das Erforschen entlegenster Ecken lohnt. In mancher mutmaßlichen Sackgasse schlummert ein 10.000-Punkte-Bonus oder der Zugang zu einem versteckten Level. Hier dürfen Sie dann z.B. ein Zool-Raumschiff steuern, das sich fröhlich durch diese Zwischensequenz ballert. Reichhaltig fiel das Optionsmenü aus. Sie wählen zwischen zwei Schwierigkeitsraden, Spielgeschwindigkeiten und der Anzahl der Continues – mit denen darf man nach einem Lebensverlust im selben Level weiterspielen. Per »Inertia«-Option stellen Sie einen »Nachschlitter«-Effekt an oder aus, wenn Zool plötzlich abbremst. Zur serienmäßigen Ausstattung gehört die Wahl zwischen Soundeffekten und Musik; bei letzter dürfen Sie sich eine von vier Stilrichtungen wie Rock oder Funk herauspicken. **(hl)**



In der Musikwelt gibt es so bizarre Gegner wie Killerpauken und lebendige Noten

IM WETTBEWERB

Sieht man sich die müde Konkurrenz im Genre Plattform-/Action-Spiele an, muß man angesichts der Qualität von Zool ehrfürchtig erstarren. Gremlins Comic-Ninja ist zwar nicht gerade ein Garant für monatelangen Spielspaß, gehört in diesem Genre aber zum momentan besten, was für PCs erhältlich ist. Gegenüber den mehr oder weniger mißlungenen Ocean-Programmen setzt sich außerdem Magic Pockets von Renegade ab. Es ist langsamer als Zool und tendiert dank einiger Puzzle-Ansätze in Richtung Action-Adventure.

ZOOL	**69**
Magic Pockets	68
Elf	53
Lethal Weapon	40
Cool World	34

ZOOL

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,7 MByte

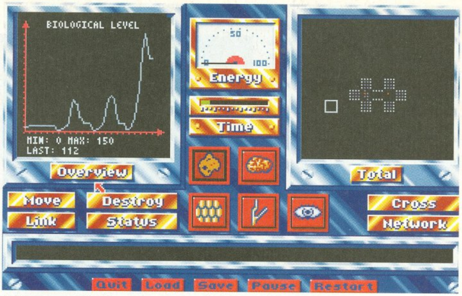
Besonderheiten: Zwei Spielgeschwindigkeiten, zwei Schwierigkeitsgrade, fünf Continues.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

69

THE GAME OF LIFE

Fortwährend Städte oder ganze Völker auf dem Computer zu dirigieren, kann auf die Dauer ermüden. Als Alternative dürfen Sie sich im »Game of Life« zum Herrscher der Zellklumpen aufschwingen.



Selbst ohne Nährlösung wuchert es in Ihrem PC ganz gewaltig

Im Jahr 1970 wurden im »Scientific American« die Regeln für ein Spiel namens »Game of Life« beschrieben. Entwickelt worden war es von John Conway, Professor an der Uni Cambridge, der damit Wachstum, Veränderung und Zerfall von Organismen auf einem DEC PDP-7-Rechner simulierte. Dieses Spiel verbreitete sich in der Folgezeit über die gesamte computerisierte Welt und wird so vermutlich auch den Programmierern von Linel in die Hände gefallen sein. Jahrzehnte später suchte man bei Linel wohl verzweifelt nach dem Konzept für ein neues Produkt. Möglicherweise spielte sich folgendes ab: um zu beweisen, daß er noch nicht unter Verkalkung litt, holte einer der Anwesenden die angestaubten Life-Regeln vom Dachboden und rettete so den Nachmittag. Am nächsten Morgen kam jedoch der Kater und man hatte ein schlechtes Gewissen. Daher strickte man kurzerhand die Regeln um, baute zahlreiche neue Elemente in das Programm ein und siehe da: »The Game of Life« war geboren.

Die Spielfläche sieht Anfangs noch sehr leer aus. Nur an einer kleinen Stelle wuchern einige Zellen munter vor sich hin. Diese Prototellen bilden quasi das Rohmaterial für den Aufbau eines höher organisierten Organismus. Ihnen stehen verschiedene Manipulationsmöglichkeiten wie das Versetzen, Zerstören und energetische Verbinden der Zellen zur Verfügung. Zusätzlich können die Protozellen unter bestimmten Voraussetzungen in Horn-, Versorgungs- Kontroll- und Sinneszellen umgewandelt werden, die jeweils die Parameter des Organismus verändern.

Zu Beginn eines der 99 Levels erhalten Sie Vorgaben betreffs der zu erreichenden Protozellenzahl, durch Sinneszellen zu überwachende Sektoren u.a., die Sie in einer bestimmten Zeit erfüllen sollen. Erschwerend wirken Faktoren wie Virenbefall, die maximale Fäulnisrate oder Obergrenzen bei der Energiemenge. Um den Einstieg zu erleichtern, sind die ersten 13 Runden quasi ein Lehrgang, denn es ist nicht gerade einfach, selbst simpel aussehende Strukturen am Leben zu erhalten. Eine Überpopulation ist schnell erreicht, und schon beginnt der Sektor zu faulen. Spielstand und High Scores können abgespeichert werden. **(tw)**



Noch ist rechts nur das Skelett von dem zu sehen, was einmal der Struktur links entsprechen soll

THOMAS WERNER

Dieses Spiel ist sicher nicht als biologisches Lehrprogramm einsetzbar; dazu hat es zu wenig mit der Realität gemein. Komplexe Zusammenhänge als solche simuliert es hingegen; leider haben die Programmierer dabei die Spielbarkeit aus dem Auge verloren, denn Sie müssen zu viele verschiedene Vorgaben in einer zu begrenzten Zeit erfüllen. Optisch wird eine Magerkost geboten, die sich heute auf keinem PC mehr blicken lassen sollte. Selbst Datenbankprogramme sind mittlerweile ansprechender aufgemacht. Die »ultimative Zellsimulation« wird so schnell zum ultimativen Langeweiler.

Wer sich für diese Materie interessiert, erhält mit »Sim-Life« für annähernd den gleichen Preis eine wissenschaftliche Simulation und braucht sich dann nicht durch den Frust der teilweise fast unspielbaren »Game of Life«-Levels zu beißen.

THE GAME OF LIFE

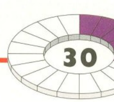
■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	❑ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

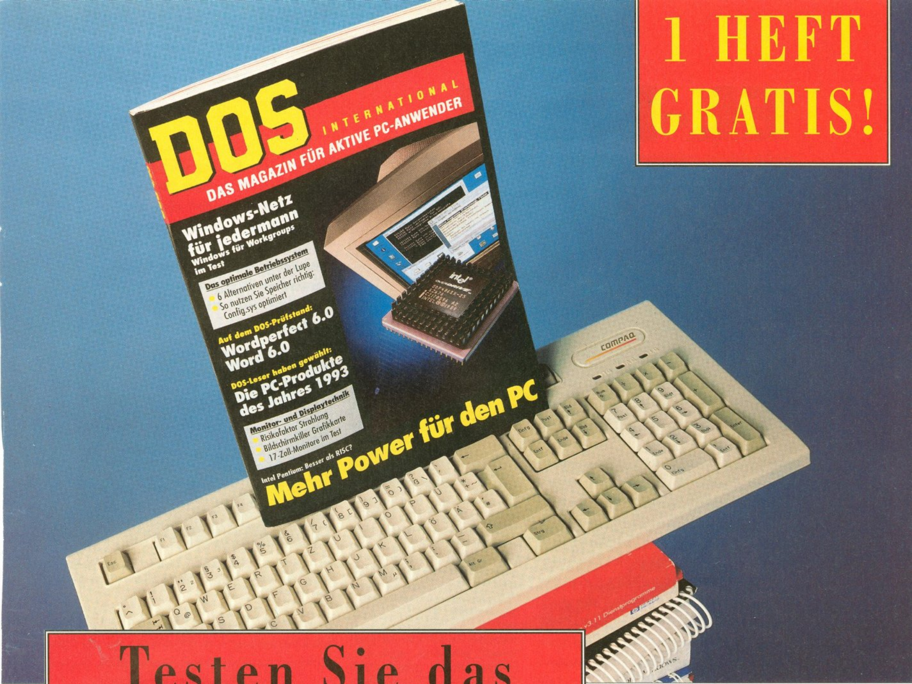
Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Linel
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Nervige Codetabellen-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,6 MByte

Besonderheiten: Integriertes Tutorial als Einstiegshilfe.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.





1 HEFT GRATIS!

Testen Sie das Praxis-Knowhow von DOS!

Testen Sie jetzt DOS International – das Magazin für aktive PC-Anwender!

- DOS International liefert Ihnen konkrete Lösungen für die tägliche Arbeit mit Ihrem PC!
- DOS International bietet Ihnen praxisorientiertes Wissen in professioneller Form!
- DOS International vermittelt Ihnen Wissen über das Handbuch hinaus! Ganz klar: DOS International sagt Ihnen, was andere Ihnen nicht sagen können.

Doch überzeugen Sie sich selbst von einer der führenden Computer-Zeitschriften Europas.

Fordern Sie Ihr Gratis-Heft noch heute mit dem Test-Gutschein an!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von einer Woche beim DMV-Verlag, DOS International, Aboservice, Postfach 370 280, 8000 München 37 schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DOS: DIE BASIS FÜR IHREN ERFOLG.

Schicken Sie Ihren Test-Gutschein noch heute an: DMV-Verlag, DOS International, Aboservice, Postfach 370 280, 8000 München 37.

Test-Gutschein für 1 Gratisheft!

JA, ich will **DOS International** testen. Senden Sie mir ein Gratisheft zu. Wenn ich von DOS International nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir DOS International regelmäßig per Post frei Haus - mit 8% Preisvorteil für nur DM 7,37 pro Heft statt DM 8,- (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name,Vorname

Straße

PLZ, Ort

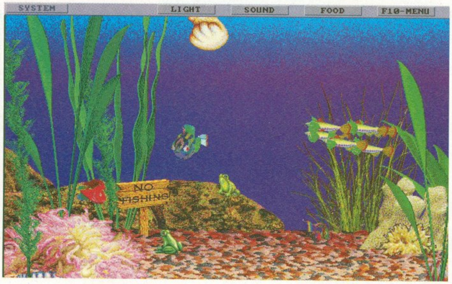
Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb einer Woche beim DMV-Verlag, DOS International, Aboservice, Postfach 370 280, 8000 München 37 schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

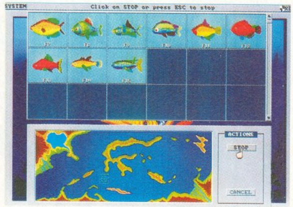
Datum, 2. Unterschrift

PCP 6/93

EL-FISH



Gehen bei Ihnen selbst die anspruchslosesten Goldfische ein? Duldet der Vermieter keine Haustiere? Fürchten Sie sich vor Wasserschäden? Das elektronische Aquarium »El-Fish« löst alle Ihre Probleme!



Heut geh'n wir Angeln: Die Fische, die der Zufallsgenerator fängt, können Sie problemlos ins Aquarium stecken.

Es waren einmal ein paar Programmierer in Rußland, die erfanden so nebenbei Tetris, eines der meistverkauftesten Spiele der Welt. Von den vielen Devisen, die da flossen, gründeten Sie eine Firma, kauften die in Rußland eigentlich völlig unbezahlbaren 486er und warteten auf eine Idee. Noch ein Klötzchenstapelspiel fiel ihnen nicht ein und so muß wohl in einer klaren, wodkareichen Winternacht einer von ihnen auf die Idee gekommen sein: »Genossen, die Imperialisten lieben Simulationen. Laßt



Innenarchitekt gesucht: Richten Sie Ihren digitalen Fischen ein gemütliches und ästhetisches Heim ein.

uns also etwas simulieren, was noch keiner vor uns gemacht hat.« Dummerweise hatten die westlichen Programmierer schon alles, was fliegt, fährt, schwimmt oder taucht bis zur Schmerzgrenze als Simulation verkauft. Selbst die MIGs aus einheimischer Produktion waren schon auf Diskette im Einsatz. »Dann laßt uns etwas Lebendes simulieren!« muß einer der Genossen gesagt haben. Und da man bekanntlich klein anfängt und sich alles Leben der Erde auch mal aus dem Wasser entwickelte, dachte man sich einen Aquariums-Simulator aus (oder lag es daran, daß tropische Zierfische draußen in der Taiga nur eine geringe Lebenserwartung haben?). Das Ergebnis heißt »El-Fish«, steht nun in unseren Software-Regalen, und keiner weiß so recht, was er damit anfangen soll.

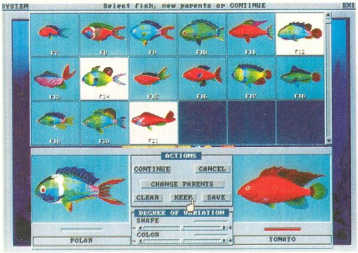
El-Fish besteht aus mehreren Programmteilen. Da ist einmal ein Fisch-Generator, der auf drei verschiedene Arten Fisch-Grafiken erzeugen kann (dazu später mehr). Zum zweiten gibt es einen »Tank-Editor«, in dem Sie ein Aquarium mit Pflanzen, Plastikschlössern und anderen Details ausstatten können. Programmteil Numero Drei läßt im so eingerichten Aquarium die Fische umherschwimmen und spielt dazu noch meditative Musik.

Wo kommen die kleinen Fische her? Zuerst mal können Sie Angeln gehen. Dazu klicken Sie auf einer Landkarte ein Gewässer an. Nach und nach landen verschiedene Fische in Ihrem Menü. (Der Klick auf die Karte startet lediglich einen Zufallsgenerator). Haben sich genügend optisch ansprechende Exemplare gefunden, können Sie diese »ausrechnen« lassen. Denn damit die Kiemenatmer später durchs Aquarium

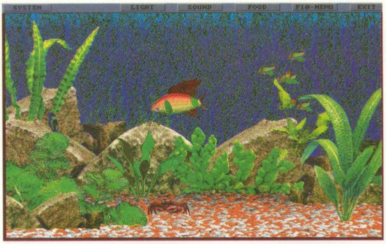
BORIS SCHNEIDER

Verzweiflung in der Redaktion. Ich führe El-Fish meinen Kollegen vor und keiner will es glauben. Heinrich fragt »Und stirbt da wenigsten einer, oder vermehren die sich?«. Leider nein. Thomas murmelt: »Da muß man doch irgendwas machen können...« sucht Menüs nach versteckten Funktionen ab und streckt schließlich auch die Waffen. El-Fish geht bis an die Grenzen des Verstandes, denn es will mir einfach nicht in den Kopf, wie jemand so etwas ernsthaft für viel gutes Geld anbieten kann. Es ist Selbstzweck pur, digitaler Unsinn in Reinform und hätte ich es nicht schon im Januar auf einer Messe gesehen, würde ich es für einen verspäteten April-Scherz halten. Die vorgetäuschte Interaktivität von El-Fish grenzt an Käufer-Veräppelung. Drei verschiedene Zufallsgeneratoren präsentieren mir eine Fisch-Auswahl; selber Parameter einstellen (ich hätte gerne blaue Flossen) geht leider nicht.

Will ich dann einen Fisch mal schwimmen sehen, muß erst eine knappe Viertelstunde auf einem Hochleistungs-PC gerechnet werden. Und was mache ich dann mit dem Fisch? Blockiere ich meine 5000-Mark-Hardware mit dem Darstellen eines Aquariums, welches der entsprechende Bildschirmschoner in »After Dark« grafisch schöner anzeigt? Rußland, bitte kommen: ist das Euer Ernst gewesen?



Der kleine Züchter: Die mutierten Nachkommen haben oft aber wenig Ähnlichkeit mit den beiden Elternteilen.

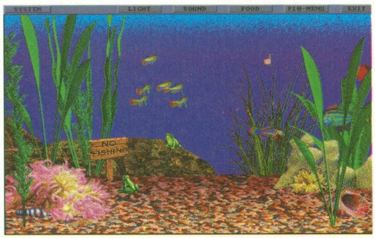


Langweiliger als ein echter Goldfisch: Sie sterben nicht, sie paaren sich nicht. Immerhin muß man keine Algen von den Wänden schrubben.

wuseln, muß ein 3D-Programm aufwendig an die 250 Animationsphasen berechnen. Das dauert pro Fisch etwa zehn bis fünfzehn Minuten - wenn Sie einen 486 mit 50 MHz besitzen (Benchmarks auf kleineren Geräten haben wir uns erspart, aber ein guter alter 386SX wird laut den Programmierern etwa sechs Stunden an einem Fisch rechnen). Wenn Ihnen ein Fisch fast, aber eben nicht ganz gefällt, können Sie auch den Evolutionsfaktor bemühen. El-Fish rechnet Ihnen in wenigen Minuten ein paar nette Mutationen in unterschiedlichen Formen und Farben aus. Aber auch die Versionen, die Sie behalten wollen, müssen wieder durch den 3D-Wolf gedreht werden. Als dritte Möglichkeit, neue Fischformen zu erhalten, kreuzen Sie einfach zwei Arten miteinander. Nach Anklicken von Mama und Papa erscheinen schon nach wenigen Viertelstunden die ersten Nachkommen, die in unterschiedlichen Anteilen das Aussehen der Elternteile geerbt haben.

Im Aquariums-Editor können Sie dann der Phantasie freien Lauf lassen, ohne an gentechnische Formeln gebunden zu sein. Bestimmen Sie Farbe und Form des Sandes, wählen Sie aus über hundert Pflanzen aus und setzen Sie vom Seepferdchen bis zum Piraten-Skelett das passende Ambiente für Ihre Fisch-Kreationen zusammen. Ganz Wagemutige können gar Ihre Lieblings-Steine auf den Scanner legen, denn eine Import-Funktion macht das Einbinden von selbstdigitalisierten oder -gezeichneten Grafiken möglich. Da auch Fische Menschen wie Du und Ich sind, die sich in völliger Stille langweilen würden, können Sie noch den eingebauten Komponisten anwerfen, der aus acht verschiedenen Musikstilen per Zufallsgenerator eine beruhigende Melodei zusammenstellt. Soundeffekte (Blubb) gibt es nicht.

Das Abspielprogramm bietet Komfort, den kein echtes Aquarium bieten kann: So schaltet es nach einer festgelegten Anzahl von Minuten auf ein anderes programmiertes Aquarium um. Wenn Sie also zehn verschiedene Fischtanks gestaltet haben, können diese im minütlichen Wechsel über die Mattscheibe flimmern. Um etwas Leben in die Bude zu bringen, dürfen Sie Futter ins Becken werfen, auf welches sich die Fische mehr oder weniger hastig stürzen. Füttern ist aber nicht unbedingt notwendig und überfüttern nicht möglich: Die Population des Aquariums bleibt immer die Gleiche. Und die »Licht an/Licht aus«-Funktion ist auch nur für den grafischen Effekt da, denn die Fische schwimmen auch im Halbdunkel weiter. Theoretisch ließe sich El-Fish als Bildschirmschoner einsetzen; doch das beigelegte Programm schont nur, wenn kein Programm geladen ist und lediglich die DOS-Ebene läuft. **(bs)**



So sieht es aus, wenn es fertig ist: Fische dümpeln durch Ihr Aquarium. Nicht im Bild: Die angeblich beruhigende zufallserzeugte Musik.

EL-FISH

❏ PC/XT	❏ 286er	■ 386er
❏ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Aquariums-Simulation
Hersteller	Animatex/Mindscape
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Nicht der Geringste
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

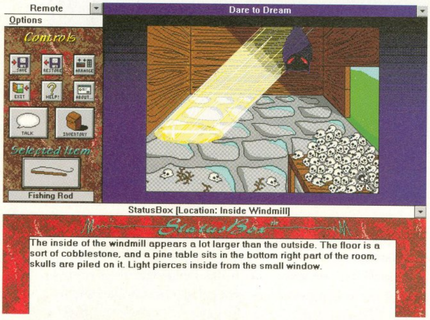
RAM-Minimum: 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 9 MByte (Super-VGA-Version)

Besonderheiten: Bewertung unmöglich, da nicht der geringste Spielwert vorhanden

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus Super VGA und sehr gute Nerven

Keine

ABENTEUERLICHES WINDOWS

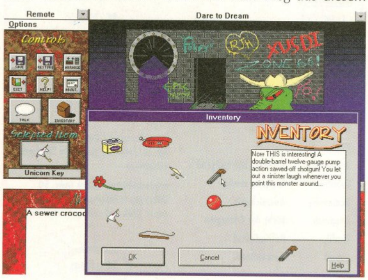


Der Mauszeiger wechselt komfortabel seine Form, wenn er über einem Gegenstand schwebt. Ohne dieses Feature wäre der einzelne Schädel unten rechts kaum zu finden.

Ein Adventure? Unter Windows? Als Shareware? Das ist kein Traum, sondern »Dare to Dream« von Epic Megagames.

Wenn es um Windows-Spiele geht, hat man meistens Tüfteleien im Kopf. Genres wie Rollenspiele oder Actionspiele als Windows-Programme sind nur selten zu finden. Dafür gibt es auch einen guten technischen Grund: Windows schluckt viel Rechnerleistung; ein flottes Actionspiel würde durch das Windows-Interface um einiges gebremst. Ein Genre könnte unter Windows allerdings demnächst noch einiges erleben: das Adventure. Die allerneuesten Sierra-Spiele laufen schon wahlweise als DOS- oder Windows-Programm. Auch im Shareware-Bereich tut sich was. »Dare to Dream« ist ein Abenteuer im Sierra-Stil, das vollständig unter Windows abläuft.

Sie schlüpfen hier in die Rolle von zehnjährigen Tyler Norris, einem typischen amerikanischen Jungen. Der hat eines Nachts einen seltsamen Traum; so seltsam, daß er nicht mehr daraus aufwachen kann. Auf dem Weg aus diesem



Im Inventory-Menü können Sie aus den eingesammelten Objekten eines auswählen, das in der nächsten Aktion verwendet werden soll

Traum müssen Sie ihn begleiten und das eine oder andere Puzzle lösen. So treffen Sie unter anderem auf ein sprechendes Krokodil, eine zerrupfte Bibel, eine Heliumflasche, die als Barkeeper aushilft und einen Hai, der nicht beißt.

Die Steuerung von »Dare to Dream« ist ähnelt der eines Adventures von Sierra oder Lucasfilm, ist aber noch vereinfachter. Mit der Maus bewegen Sie den Windows-Cursor über das Bild. Wenn der Cursor über einem interessanten Gegenstand verweilt, verwandelt er sich in eine Lupe. Einmaliges Drücken des Mausknopfes läßt dann eine Beschreibung des Gegenstands im Status-Fenster im unteren Teil des Bildschirm erscheinen. Wenn Sie allerdings mit der Maus doppelklicken, wird der Gegenstand genommen oder benutzt, je nachdem, was der Programmierer als sinnvoll erachtet hat. Die eingesammelten Gegenstände können Sie verwenden, indem Sie das Inventory per Klick auf das passende Symbol öffnen und einen Gegenstand auswählen. Ein weiteres Bildsymbol läßt Sie mit Figuren reden, die im Raum anwesend sind. Die Gespräche laufen halbautomatisch ab; Sie müssen aus einer Liste von drei Sätzen oder Fragen auswählen, was der kleine Tyler sagen soll.

Die Shareware-Version von Dare to Dream besteht aus einem von insgesamt drei Programmteilen. Die beiden weiteren Teile gibt es erst nach der Registrierung. Das erste Adventure dient sozusagen zum Eingewöhnen, denn besonders umfangreich ist es nicht. Gute Spieler sind nach ein bis zwei Stunden schon aus dem Traum von Tyler entwichen. Weniger geübten Abenteurern hilft es, daß man in »Dare to Dream« weder sterben noch in eine Sackgassen geraten kann. Wissen Sie einfach nicht mehr weiter, lohnt es sich, von Raum zu Raum zu gehen und alles nochmal anzuklicken. Leider scheinen sich die Programmierer auf dieses Prinzip allzusehr verlassen zu haben, denn einige der Puzzles sind ganz und gar nicht mit Logik zu lösen.

Alles in allem ein kurzweiliges Vergnügen, das man gerne mal spielt. Ob allerdings Adventure-Cracks derart begeistert sein werden, daß sie gleich alle drei Teile von Dare to Dream bestellen, wagen wir doch zu bezweifeln; dazu steckt in der Shareware-Version dann doch zu wenig drin. **(bs)**

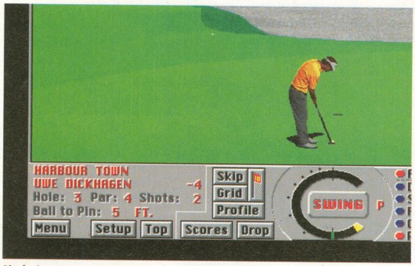
Bug Report

Teil 1

Wenn ein Spiel spinnt...

In unserer Serie »Bug-Report« decken wir auf, wo die Software-Häuser schlampen, warum ein Spiel bei Ihnen zu Hause nicht läuft und wie Sie trotzdem zu Ihrem Spielspaß kommen.

Von »Strike Commander« bis »Links 386 Pro«: Spiele-Software wird immer aufwendiger. Inzwischen ist es einfacher, ein DTP-Programm für Windows zu schreiben, als ein professionelles Spiel zu entwickeln. Deswegen haben die Programmierer die komplizierte Technik oft nicht im Griff. Im ersten Teil unserer Reihe »Bug-Report« berichten wir über die Fehlerquellen, die sich durch die vielen Rech-



Wenn Sie bei »Links 386 Pro« nur den halben Bildschirm sehen, hat Ihnen der VESA-Standard das Golfvergnügen vermiest. Zum Glück gibt es einen Update – wenn Sie eine Kursdiskette kaufen.

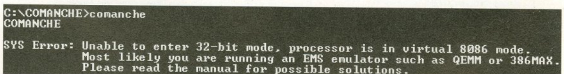
nerkonfigurationen ergeben. Denn auf dem PC gibt es Hunderte von Grafikkarten, Dutzende von Soundkarten und nahezu tausend verschiedene Hauptplatinen, alle mit ihren besonderen Eigenheiten. Dazu gesellt sich unterschiedliche System-Software: Haben Sie MS-DOS oder DR-DOS? Version 3, 4, 5 oder 6? Was für eine Festplatte? Welches Joystick-Interface? Welchen Memory-Manager? Einen 286 oder 486?

Bei solchen Problemen trifft es fast nur die Programmierer von High-End-Spielen. Die einfachen Produkte der frühen Jahre nutzten noch nicht jeden Trick und jedes Byte, um aufwendige Effekte auf den Bildschirm zu bringen. Die aktuelle Spiele-Software verlangt der Hardware aber das Letzte ab und da kann es oft zu Schwierigkeiten kommen.

Arg gebeutelt wurde zum Beispiel die Firma Origin. Deren High-End-Spiele, die mehrere Megabyte RAM benötigen, haben immer wieder mit Konfigurations-Problemen zu tun. Bestes Beispiel ist der Konflikt zwischen »Wing Commander« und »Ultima 7«. Für Wing Commander brauchen Sie EMS-Speicher, der von einem Memory-Manager (beispielsweise EMM386 oder QEMM) bereitgestellt werden muß. Ultima 7 hingegen verträgt diese Memory Manager gar nicht. Sie brauchen also für eines der beiden Spiele eine Bootdisk; mindestens eines dieser Programme wird nicht mit Ihrer normalen AUTOEXEC-Datei laufen.

In Ultima 7 wurde ein eigener Memory-Manager namens »Voodoo« eingebaut, der angeblich effizienter als professionelle Manager sein soll, aber eben nicht mit QEMM und Konsorten kompatibel ist. Trotzdem hätte Origin lieber die Finger vom Voodoo-Zauber lassen sollen. Nicht zuletzt dank Fehlern im hochkomplexen Voodoo-System stürzten die ersten Versionen von Ultima 7 alle Nase lang ab. Hilfe in Form eines Patches gab es mit der Datendisk »Forge of Virtue«, die man hier in Deutschland kaufen mußte, um das normale Ultima vernünftig spielen zu können. Das endlich funktionierende Programm hatte nur ein Problem: Durch den neuen Voodoo-Treiber konnten alte Spielstände nicht geladen werden. Wer also Ultima 7 durch die Datendiskette erweitern wollte, kam nicht umhin, das ganze Spiel noch mal von vorne anzufangen! Dieser Bug befindet sich übrigens nur in der englischen, nicht in der deutschen Version von Ultima 7.

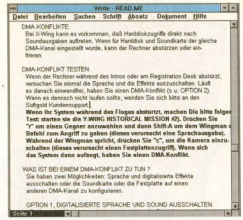
Mit »Ultima 7, Part Two: Serpent Isle« hat Origin das Voodoo-Problem halbwegs im Griff, Abstürze sind keine mehr bekannt. Allerdings bleiben die grundlegenden Schwächen immer noch erhalten: Voodoo schließt QEMM und EMM386 aus und ist noch dazu langsam. Die selbst auf einem 486er kriechende Grafik ist nicht zuletzt auf den angeblich so effizienten Treiber zurückzuführen. Origin verspricht inzwischen seinen wütenden Kunden: nie wieder Voodoo! Bei Ultima 8 kommt defintiv ein anderes System zur Verwendung, auch in den anderen neuen Spielen wie »Strike Commander« wird endlich auf ein von Speicher-Profis geschriebenes und lizensiertes System mit dem drolligen Namen »Jemm« zurückgegriffen.



Ärger mit dem Memory Manager: Einige 386-Spiele vertragen sich nicht mit QEMM und Co. Technisch wäre das Problem bei sorgfältiger Programmierung in den Griff zu kriegen.

Vorbeugen ist besser als Patchen

Um weiteren Ärger zu vermeiden, hat Origin bei Strike Commander zum Gegenschlag ausgeholt. Anstelle auf die Packung zu drucken, womit das Programm funktioniert, fin-



Write - READ.ME

Datei Bearbeiten Suchen Schrift Absatz Dokument Hilfe

DMA KONFLIKTE.
Bei X-Wing kann es vorkommen, daß Harddiskzugriffe direkt nach Soundausgaben auftreten. Wenn für Harddisk und Soundkarte der gleiche DMA-Kanal eingestellt wurde, kann der Rechner abstürzen oder einfrieren.

DMA-KONFLIKT TESTEN.
Wenn der Rechner während des Intros oder am Registration Desk abstürzt, versuchen Sie einmal die Sprache und die Effekte auszuschalten. Läuft es danach einwandfrei, haben Sie einen DMA-Konflikt (s.u. OPTION 2). Wenn es dennoch nicht laufen sollte, wenden Sie sich bitte an den Softgold Kundensupport.
Wenn ihr System während des Fluges abstürtzt, machen Die bitte folgen Test: starten sie die Y-WING HISTORICAL MISSION #2). Drücken Sie "r" um einen Gegner anzuwählen und dann Shift-A um dem Wingman d Befehl zum Angriff zu geben (dieses verursacht eine Sprachausgabe). Während der Wingman spricht, drücken Sie "c", um die Kamera einzuschalten (dieses verursacht einen Festplattenzugriff). Wenn sich das System dann aufängt, haben Sie einen DMA-Konflikt.

WAS IST BEI EINEM DMA-KONFLIKT ZU TUN ?
Sie haben zwei Möglichkeiten: Sprache und digitalisierte Effekte ausschalten oder die Soundkarte oder die Festplatte auf einen anderen DMA-Kanal zu konfigurieren.

OPTION 1, DIGITALISIERTE SPRACHE UND SOUND AUSSCHALTEN.

Seite 1

Der Spieler als Hardware-Tester: Bei manchen Problemen muß ein Softwarehaus einfach kapitulieren. Dann gibt eine Readme-Datei auf Diskette (hier als Beispiel »X-Wing«) mehr oder minder sinnvolle Tips

det man diesmal deutliche Hinweise, zu was es inkompatibel ist: »Strike Commander funktioniert nicht mit sogenannten Disk-Verdopplern« ist dort zu lesen. Dabei funktioniert Strike Commander in der Redaktion mit »DoubleSpace« aus MS-DOS 6 einwandfrei, sofern man einen Memory-Manager wie QEMM benutzt und die CONFIG.SYS-Datei passend einrichtet. Der offizielle Kommentar von Origin: »Wir haben es mit mehreren Verdopplern versucht. Mit einigen geht es nicht, weil diese nicht so kompatibel sind, wie die Hersteller behaupten. Um von diesen Herstellern nicht vor Gericht zitiert zu werden, geben wir keine Details oder Namen von Produkten bekannt. Wir sagen dem Käufer, daß es allgemein nicht geht. Wenn er es doch mit einem Produkt zum Laufen bekommt, schön. Wenn es aber nicht klappt und der Inhalt der verdoppelten Platte zerstört wird, kann uns der Kunde nicht vorwerfen, wir hätten ihn nicht gewarnt.« Zur Ehrenrettung von Origin muß man sagen, daß Strike Commander durch einen Festplatten-Verdoppler kaum gepackt werden kann; es ist also sinnvoll,

DIE AKTUELLSTEN VERSIONEN

In den meisten Spielen ist eine Versions-Nummer eingebaut, die Sie abrufen können, um zu überprüfen, welche Version Sie besitzen und ob Sie einen Update benötigen. Im folgenden finden Sie zu einigen Spielen, die häufige Updates erfahren haben, die aktuelle Versions-Nummer. Sollten Sie eine frühere Version haben und Probleme mit dem Spiel haben, wenden Sie sich an den Hersteller, um einen Update zu erhalten. Wie Sie die Versions-Nummer Ihres Spiels erfahren und wo Sie den Hersteller erreichen, schlagen Sie bitte in Ihrem Handbuch nach. Auch diese Liste wird jeden Monat »geupdated«; zur Zeit ist sie auf dem Stand von Anfang April 93.

Spiel	Version
ACES OF THE PACIFIC	V 1.2
CIVLIZATION	V X.04
COMMAND H.Q.	V 1.97
DARKLANDS	V X.08
FALCON 3.0	V 3.01A
FORMULA ONE Grand Prix	V 1.04
GUNSHIP 2000	V X.07
JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION	V 1.4
LINKS (normal)	V 1.54
LINKS 386 PRO	V 1.10
SIMLIFE	V 1.0c

das Spiel nicht auf einem verdoppelten Laufwerk zu installieren. Trotzdem bleibt die Arbeit an Ihnen hängen, wenn Sie ein solches Utility einsetzen: Viel Spaß beim Umkonfigurieren Ihrer Festplatte.

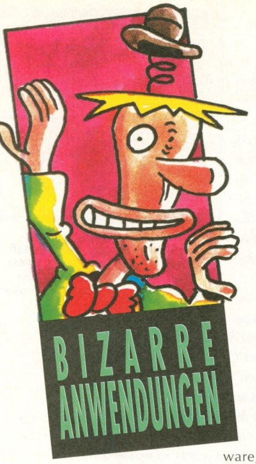
Echte Hardware-Abgründe tun sich bei den neuen Super-VGA-Spielen auf. Dank VESA-Treiber sollen Spiele wie »Links 386 Pro« oder »Empire Deluxe« auch auf den unterschiedlichsten Grafikkarten zum Laufen zu bringen sein. Doch auf einigen neuen Karten mit Windows-Beschleuniger gibt es nur Bildschirm-Murks zu sehen. Die Software-Firmen sind dabei auf eine VESA-Eigenart reingefallen, die die Struktur des Bildschirmspeichers angeht. Die Firmen orientieren sich an der normalen Struktur, doch VESA erlaubt auch andere, die zwar Speicher verschwenden, aber wesentlich schneller wären. Die neuen Grafik-Karten nutzen diese Möglichkeit. Spiele wie die ersten Versionen von Links Pro fallen kommen mit dieser Speicherverteilung aber nicht zurecht. Von Links gibt es inzwischen einen Update (liegt bei den aktuellen Kursdisketten bei), Empire-Deluxe-Besitzer mit einer solchen Grafikkarte müssen hingegen trotz VESA-Treiber bei 16-Farb-Darstellung bleiben.

Auch die zahlreichen Soundkarten tragen zur Konfigurations-Misere bei. Immer aufwendigerer Digital-Sound stößt an die Grenzen mancher Billig-Soundblaster-Clones. So manches Spiel erwartet auch einen bestimmten Interrupt auf der Soundkarte; wenn Sie diese auf einen anderen Interrupt installiert haben, kann das zu Abstürzen führen. Aber auch die ausgetüftelste Sound-Routine kann bei einer neuen Soundkarte ins Stocken geraten: Links 386 Pro wurde so wasserdicht programmiert, daß es die neue »Soundblaster 16« partout nur als AdLib-Karte ohne Digital-Sound anerkennen wollte, weil der Digital-Teil der Karte minimal vom Soundblaster-Standard abweicht. Auch dieses Problem wurde gelöst, es ist aber fast unmöglich, die entsprechende Version in Deutschland aufzutreiben.

Absicht oder Zufall?

Sie können in den meisten Fällen dem Softwarehaus nicht unterstellen, daß es Programme mit solchen Fehlern absichtlich ausliefert. Denn leider kann man bei der Hardware-Vielfalt nicht mehr alle Kombinationen testen. Außerdem wäre es schlicht und einfach zu teuer, die Programmierer wochenlang warten zu lassen, bis endlich jede Hardware ausprobiert wurde. In den USA ist den Softwarehäusern das Problem bewußt. Dort gibt es zu praktisch jedem problematischen Spiel einen »Patch«, der registrierten Kunden auf Anfrage zur Verfügung gestellt wird. In Deutschland ist an diese Patches meistens nur mit Modem heranzukommen; die deutschen Vertretungen halten es mit dem Kundenservice nicht so genau. Ein Beispiel aus den letzten Monaten: Während Microprose in den USA das Spiel »Command H.Q.« in der Version 1.97 ausliefert, findet man in europäischen Packungen grundsätzlich noch die Version 1.0 -- und daß es einen korrigierten Update gibt, erfahren nur die hartnäckigsten Kunden, die keine Mühe scheuen und in USA direkt anrufen.

In der nächsten Ausgabe unseres Bug-Reports beschäftigen wir uns mit den »echten« Bugs, den logischen Fehlern, die Programmierern unterlaufen und nicht von der PC-Technik abhängen. Unter anderem nehmen wir Bugs in »Ultima Underworld«, »Darklands« und »Aces of the Pacific« unter die Lupe. Außerdem stellen wir europäische Vertretungen zur Rede und erzählen Ihnen, was Sie tun müssen, um an die begehrten Updates zu kommen. **(bs)**

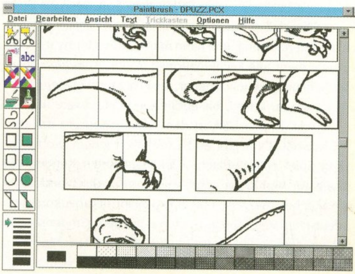


Paperware für Windows

PAPIER IST GEDULDIG

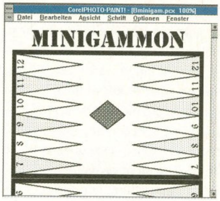
Neuer Lebenssinn für Ihren Drucker: Mit den richtigen Software-Vorlagen gefüttert spuckt er Glückwunschkarten, Malbuchvorlagen und Brettspiele aus.

Wieviel »Ware« braucht die Menschheit? Nach Hardware, Software, Shareware und Bookware beglückt uns die Computerindustrie jetzt mit »Paperware«. Hinter diesem neuen Kunstwort steckt nicht pauschal alles, was hölzerner Herkunft ist und geschmeidig raschelt wie eine PC PLAYER-Seite beim Umblättern. Der Systhema-Verlag, bislang vornehmlich durch die Computer-Cartoons »MS-DOSe« und »Batchman« zu Ruhm und Ehre gelangt, meint vielmehr, mit Paperware eine neue Programmgattung erfunden zu haben.



Windows anwerfen, Bilddatei laden, ausdrucken, ausmalen auf Pappe kleben, ausschneiden – und »schon« ist das Puzzle fertig

Die Idee ist so sensationell neu nicht, deren Umsetzung im Zusammenhang mit dem Medium Computer entbehrt jedoch nicht einer gewissen Originalität. Auf einer Paperware-Diskette findet man allerlei Druckvorlagen zum Spielen und Basteln. Sie drucken Spielpläne, Regelwerk, Malbuchvorlagen oder ganze Poster aus. Um das papierne Backgammon-Spielfeld dann in eine brauchbares Brett zu verwandeln, sollte der Anwender es freilich noch auf Pappe pinnen. Die sanfte Nötigung zur Kreativität jenseits der Programmbedienung ist gnadenlos beabsichtigt. Die Autoren wollen durchaus zur »computerlosen« Unterhaltung animieren; die Paperware-



Die Brettspiel-Sammlung enthält Regeln und Spielfelder für 40 Langweiletöter

Disks liefern lediglich die passenden Vorlagen dazu. Jeder Windows-Anwender kann die Text- und Bilddateien sofort laden und ausdrucken. Alle Grafiken sind im PCX-Format gespeichert, das klaglos vom Malprogramm »Paintbrush« verarbeitet wird, welches bei Windows zur Grundausstattung gehört. Die Textdateien lassen sich mit einem weiteren serienmäßigen Programm laden und ausdrucken: Microsofts »Write«.

»Brettspiele« enthält Spielfeldvorlagen und Regeln zu etwa 40 Verlustierungen von der Programmierer-Eigenkreation bis hin zu papiernen Konversionen altehrwürdiger Klassiker wie Backgammon oder Schach. »Dinosaurier« bietet einen netten Mix rund um die vor allem bei Kids so beliebten Dinos – vom Poster über die »Triceratops-Maske« bis hin zu zwei Brettspielen. Das »Malbuch« offeriert neben Vorlagen für den Ausfülldrang des Nachwuchses auch ein paar Malspiele, während bei den »Puzzles« viel Schnippelwerk vom Tangram bis zur Domino-Variante drauf ist. Die »Geburstag«-Diskette enthält eine thematische Zusammenstellung vom Glückwunschkarten-Vorlage bis zum Party-Dekomaterial. Ein naheliegendes Thema für das Paperware-Konzept soll in Kürze erscheinen: Papierflieger-Design per PC. Hinter all dem Paperware-Trara steckt freilich nicht viel mehr als die Idee, wie man Cliparts mit spielerischen Ideen kreuzen und geschickt präsentieren kann. Hängt nur ein knarzender Nadeldrucker an Ihrem PC, entstehen die Resultate allerdings unter beträchtlicher Geräuschentwicklung und hohem Zeitaufwand. Ruckzuck-Resultate winken nur mit Laser-Power. **(hl)**

PAPERWARE

Hersteller: **Systhema**
Ca.-Preis: **25 Mark pro Diskette**
Hardware-Minimum: **386er mit 2 MByte RAM und VGA. Windows 3.1 erforderlich.**
Praktischer Nutzen: **Für Brettspiel-, Ausmal- oder Bastel-Liebhaber beträchtlich.**
Originalitäts-Faktor: **Nicht berühmt, aber geschickt verpackt.**
Mögliche Folgeschäden: **Klebstoff fließt in die Tastatur – etwas räumliche Distanz zwischen Ausdruckstätte und Endmontageplatz ist empfehlenswert.**
Unterhaltungswert: **...entsteht erst durchs (computerlose) Benutzen der Ausdruckresultate.**
Das PC PLAYER-Fazit: **Lieb gemeint, aber für Computer-Hasser zu technisch und für PC-Freaks zu Nachbearbeitungs-bedürftig.**

Tip des Monats

SHADOW OF THE COMET

Wer dem Ruf von »Cthulhu« gefolgt ist, wird möglicherweise hilflos an dem einen oder anderen Problemchen knabbern – doch jetzt kann selbst den verzweifelsten Abenteurern geholfen werden.

Oliver Runge aus Wellmitz hat ganz unerschrocken Cthulhu zu einer kleinen Portion Götterspeise gemacht. Seine gesammelten Erfahrungen bei »Shadow of the Comet« hat er für alle PC PLAYER-Leser in diese Komplettlösung gesteckt.

Herzlich willkommen

Nach Eurer Ankunft im Hafen der kleinen verschlafenen Stadt Illsmouth, sprecht Ihr die zwei Leute in der Kutsche an. Sie geleiten Euch ins Haus des Dr. Cobble. Dort angekommen, lest Ihr das Tagebuch sowie das Telegramm auf dem Tisch und steckt beides ein.

Zeit für einen kleinen Stadtrundgang: Ihr trefft Gloria am Friedhof und geht mit ihr zum General Store, in dem Ihr Euch ein paar Platten kauft. Danach geht's weiter zum Gemeindearchiv, um mit Tobias Juggs zu reden. Seine Frage beantwortet Ihr mit »Shakespeare«. Erzählt ihm, wie sehr Ihr gepflegte Literatur mögt und werft anschließend einen Blick in das Register auf dem Tisch.

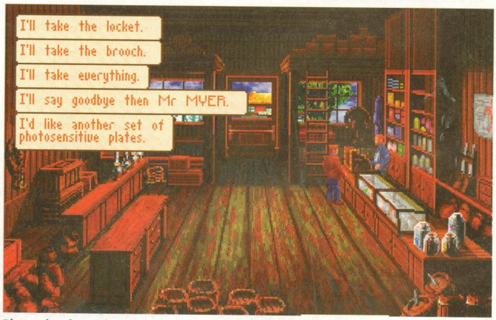
Nun geht man aus dem Raum und wartet ab, bis Tobias ebenfalls verschwunden ist. Wieder zurück ins Zimmer und die Schränke an der hinteren Wand untersuchen. Auf diese Weise gelangt Ihr an ein weiteres Register und an eine Lupe. Bevor Ihr nun das Gebäude wieder verlaßt, solltet Ihr noch den Zettel unter dem Fuß der Rüstung mitgehen lassen. Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur Fischerei, um mit Hambleton zu reden. Man erfährt von einem Steinkreuz, das im Walde verloren gegangen ist. Im Müllhaufen vor der Fischerei findet Ihr eine Strickleiter, die später nochmal nützliche Dienste leisten könnte.

Erste Waldbegehung

Jetzt geht's in den Wald, um nach dem verschollenen Steinkreuz zu suchen. Von dort nehmt Ihr eine Liane und drei Äste mit. Anschließend besucht Ihr Tobias Juggs in seiner Privatresidenz und erhaltet so eine wichtige Information. Das Gewehr im zweiten Raum sollte etwas genauer unter die Lupe genommen werden (wörtlich gemeint). Bevor es nun wieder zurück in Eurer Zimmer zum Haus von Dr. Cobble geht, solltet Ihr kurz nochmal beim Platz, auf dem die Zigeuner spielen, vorbeischauen. Ohne aufdringlich zu werden, sprecht Ihr den Polizisten mehrmals an. Endlich zurück in Eurem Zimmer angelangt, nehmt Ihr den Alkohol und die Watte aus der Kommode. Benutzt man beide Dinge miteinander, entsteht daraus ein alkoholgetränktes Watteballchen. Ist dies geschehen, öffnet Ihr die Kiste und nehmt deren Inhalt.

Dann legt Ihr die Zeichnung links auf den Tisch und reibt sie mit dem Watteballchen ab. Anschließend setzt man das Kreuz auf den Searcher und geht dann ins Gasthaus. Hier bestellt Ihr ein Bier und redet mit dem Wirt über Gott und die Welt. Das Angebot des dazukommenden Leuchtturmwürters, Euch in den Wald zu führen, sollte jedoch abgelehnt werden. Nach dem Verlassen der Kneipe werdet Ihr Zeugen einer Schlägerei. Da Ihr nicht tatenlos zuschauen wollt, schnappt Euch den Knüppel und mischt kräftig mit. Daraufhin landet Ihr in der Apotheke, wo man Euch verarztet.

Sind diese Strapazen überstanden, geht es zurück in Euer Zimmer, um das Fernrohr, die Lampe, das Stativ und den Fotoapparat aus der Truhe zu holen. Nun in Richtung Gemeindehaus, wo Ihr Euren Reiseführer trefft. Er wird Euch zu einer großen Lichtung inmitten des Waldes bringen. Dort bastelt Ihr Euch aus den drei Ästen und der Liane ein Stativ zusammen, um den Fotoapparat darauf zu stellen. Ist dieses architektonische Meisterwerk fertiggestellt, legt man die Photoplatten in den Apparat ein und fotografiert dreimal.



Platten kaufen nicht vergessen, sonst wird's nichts mit dem Fotografieren

Danach geht Ihr zu der Stelle, an der die Katze verschwunden ist und springt hinter den Busch. Dann schnell nach rechts, um nicht entdeckt zu werden. Ihr beobachtet eine seltsame Zeremonie und gelangt in Besitz eines Pergaments. Nun nach links rennen und den unheimlichen Wald verlassen. In Eurem Zimmer lest Ihr Euch das Pergament in Ruhe durch und nehmt das Rezept vom Tisch. Mit diesem Rezept geht's in die Apotheke. Hier könnt Ihr endlich Eure Schnappschüsse entwickeln. Dazu geht Ihr in den hinteren linken Raum und nehmt dort alle Flaschen aus dem Regal und vom Tisch. Dann nach links durch den Vorhang und das Licht ausschalten. Jetzt legt man die Fotos in die Wanne und kippt Methylaminoparaphenol, Hydrochinon, Kaliumpyrosulfit und Natriumsulfit hinzu.

Entwicklungsdienst

Nun könnt Ihr endlich die fertigen Fotos betrachten. Doch was darauf zu sehen ist, haut selbst den härtesten Hobbyastronomen vom Hocker. Zum Glück eilt der Apotheker mit ein paar Beruhigungstabletten zu Hilfe. Nach diesem Schock verlaßt Ihr die Apotheke und redet mit Mr. Coldstone. Dann geht's in den General Store, um den Schlüssel von der Kasse zu nehmen. Mit diesem Schlüssel eilt Ihr zum Haus von Tobias Juggs und tretet ein. Ein weiterer Schock folgt: der Hausbesitzer wurde scheinbar ermordet. Ohne lange Zeit zu verlieren, nehmt Ihr die drei Statuen und begebt Euch ins Wohnzimmer. Dort findet man unter der linken Ecke des Teppichs einen kleinen Schlüssel.

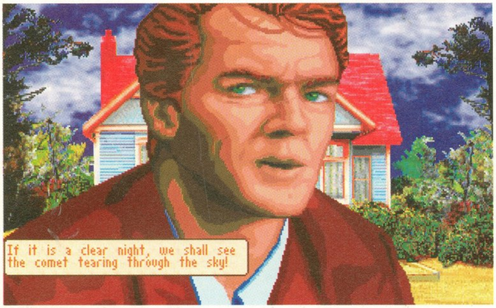
Nun tauscht Ihr die drei Statuen gegen die entsprechenden Bücher um (Babystatue – Kindheit, Jünglingsstatue – Der lachende Mann, Greisenstatue – Die Kunst, Großvater zu sein). Es öffnet sich eine Geheimtür. Im dahinterliegenden Raum befin-

det sich der sterbende Mr. Jugg. Er erzählt Euch ein paar interessante Dinge über die üblen Machenschaften in der kleinen Provinzstadt. Ihr überreicht dem Sterbenden das Pergament und erhaltet dafür das Necronomicon. Dieses öffnet Ihr mit dem kleinen Schlüssel und lest den Inhalt.

Anschließend geht's zurück zu Eurem Zimmer. Hier öffnet Ihr die Schubladen der Kommode und lest dann in aller Ruhe die Nachricht. Weiter geht es zur Post, um mit der Frau hinter dem Schalter zu sprechen. Dann durch die hintere linke Tür gehen und mit dem Mann im oberen Stock reden. Jetzt verlaßt Ihr die Post wieder und seht eine alte Frau, die ihre Bibel tauschen will. Ihr macht Euch auf in den General Store und kauft dort Fotoplatten und ein Medaillon. Dieses Medaillon wird bei der alten Frau gegen die Bibel eingetauscht. Danach begebt Ihr Euch zum Gemeindehaus und redet dort mit Bishop. Nach dem Gespräch betretet Ihr das Gebäude und bittet den Sekretär um einen Termin beim Bürgermeister. Die überzeugendsten Argumente sind dabei 2, 3 und 1. Habt Ihr den Sekretär genug genervt, läßt Euch dieser endlich ins Büro des Bürgermeisters. Dort öffnet Ihr den großen Karteikasten und stoßt auf einen Safe. Der richtige Code ergibt sich aus den Seiten der Bibel: »345«. Im Inneren des Tresors befindet sich ein Tagebuch und ein Zigarrenetui. Beide Dinge einstecken und an den Schreibtisch setzen. Lest das Tagebuch durch und legt es anschließend wieder in den Safe. Dann verlaßt Ihr das Gebäude und düst zur örtlichen Post, um mit dem Mann im oberen Stock zu sprechen.

Weiter geht's zum Friedhof, wo Ihr Bishop antrefft und ansprecht. Danach sollte das gestohlene Zigarrenetui untersucht werden, wobei ein Abholschein zum Vorschein kommt. Mit diesem Schein gehts dann zur Post, um ihn einzulösen. Ihr erhaltet ein Paket, in dessen Inneren sich eine Kutte befindet. Ein weiteres Mal müssen in der Apotheke neue Tabletten gekauft werden. Ist dies geschehn, geht Ihr zum Brunnen, um Euch ungestört die Kutte überstreifen zu können. In diesem neuen Gewand könnt Ihr unbemerkt zum Leuchtturm watscheln.

Vor dem Leuchtturm wird die Strickleiter mit dem Fenster benutzt. Oben auf dem Dach entdeckt ist eine Sonnenuhr, die sich öffnen läßt. Nun greift Ihr Euch eine Kerze aus der Lampe im Hintergrund und versucht sie nach bester Pfadfindermanier mit Hilfe der Lupe zum Brennen zu bringen. Mit der brennenden Kerze bearbeitet Ihr dann die Flügel der Sonnenuhr. Danach zieht Ihr Euch die Flügel an und überfliegt das geheimnisvolle Städtchen in der Vogelperspektive. Schließlich landet Ihr im Zigeunerlager, wo Ihr freundlich begrüßt werdet. Aus Dankbarkeit läßt man Euch sogar einen Blick in die Kristallkugel werfen (vorher müßt Ihr jedoch zweimal darum bitten).

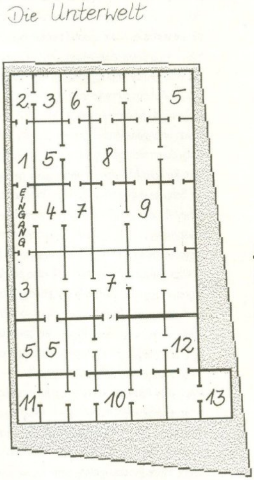


Ein Held wie bestellt

Nach diesem verheissungsvollen Blick in die Zukunft geht's in die Apotheke, wo Bishop auch ist. Ihr fragt ihn nach dem Schlüssel zum Friedhof und erhaltet diesen prompt. Also auf zum Friedhof, wo Ihr eine Eisenstange an einem Grab und ein Seil in einem Wagen findet. Mit der Eisenstange kann die Tür zum Mausoleum geöffnet werden. Das Seil befestigt Ihr am Türrahmen, worauf der Abstieg in die Unterwelt möglich wird.

Die Unterwelt

Raum 01: **Es erwartet Euch ein niedliches kleines Monster**
Raum 02: **Vorsicht, Feuerfalle**
Raum 03: **In diesen beiden Räumen findet Ihr zwei Schädel, die Ihr einstecken solltet**
Raum 04: **Hier stellt Ihr die beiden Schädel aus Raum 03 auf die Säule**
Raum 05: **In der Mitte des Raumes befindet sich eine unsichtbare Bodenplatte, die eine Tür öffnet**



Raum 06: **Die richtige Kombination lautet: oben rechts, unten links, unten rechts und oben links. Es öffnet sich eine Tür**
Raum 07: **Vorsicht, in der Mitte des Raums befindet sich eine Fallgrube**
Raum 08: **Hier findet Ihr zwei Statuen vor**
Raum 09: **Ihr setzt die zwei Statuen in die Nischen ein und bringt sie anschließend wieder zurück in Raum 08**
Raum 10: **Die Kombination lautet: unten rechts, unten links, unten Mitte, oben rechts, oben links, oben Mitte, Mitte rechts und Mitte links. Auch hier öffnet sich eine Tür**
Raum 11: **Vorsichtig pirscht Ihr Euch an das Loch heran und rennt schnell wieder weg**
Raum 12: **Nachdem Ihr dreimal um den Altar gelaufen seid, öffnet sich eine geheime Tür.**
Raum 13: **Schnappt Euch die vier Statuen und rennt um Euer Leben in Richtung Ausgang. Dort klettert Ihr das Seil hinauf.**

In allerletzter Sekunde rettet Euch die Friedhofswächterin. Sie verschleppt Euch in ihr idyllisch gele-

genes Haus, wo Ihr ihre Frage mit Antwort 4 beantwortet. Sie bittet euch eine Zeichnung zu suchen, was Ihr natürlich tut. Die Zeichnung befindet sich hinter dem Bild an der linken Wand.
Bevor Ihr nun den heißgeliebten Friedhof wieder verlaßt, werft noch kurz einen Blick auf die gefundene Zeichnung. Dann geht Ihr zu dem blauen Haus, das sich neben Eurem Urlaubsquartier befindet. Ihr trefft auf einen unheimlichen Mann. Daraufhin nehmt Ihr die erste Statue und sprecht den Zauberspruch: 1, 2, 3, 4. Auf das nun erscheinende Pentagramm wird schleunigst die Statue gestellt. Somit hättet Ihr den ersten unangenehmen Typen ins Jenseits befördert. Doch damit nicht genug, denn in der Scheune neben dem Rathaus hält sich ein mindestens genauso fieser Schurke auf. Um ihn aus dem Weg zu räumen, nehmt Ihr die zweite Statue und sprecht den Zauberspruch: 2, 3, 4, 1. Auch hier erscheint ein Pentagramm und zwar an der Scheunenwand. Ihr klettert das Seil hinauf und stellt die Statue auf das Pentagramm, worauf Dämon Nr. 2 erledigt wäre. Der dritte im Bunde befindet sich im Haus von Mr. Coldstone. Dritte Statue nehmen und das Sprüchlein : 3, 4, 1, 2 aufsagen. Wie gewohnt wird die Statue auf das erscheinende Pentagramm gestellt.
Nach dem Ableben des dritten Fieslings begebt Ihr Euch zum General Store und holt den Fisch aus der Mülltonne. Nun müßte eigentlich eine Katze erscheinen, die Ihr mit Hilfe des Fisches einfangen könnt. Habt Ihr dies getan, geht Ihr zu dem Haus vor dem Hund steht. Da sich Hund und Katz ja bekanntlich nicht immer grün sind, kommt es zu einer Streiterei. Von dem Lärm aufgeschreckt erscheinen zwei Männer. Ihr flüchtet nun in die alte Ruine.

Die Geheimnisse der Ruine

Dort nehmt Ihr Euch die Windrose aus der Truhe und die Lampe. Die Windrose benutzt Ihr mit dem Steuerrad an der hinteren Wand, worauf sich eine geheime Tür öffnet. Im ersten Stock ist Vorsicht geboten, denn unter dem Teppich befindet sich eine Falltür. Dann setzt Ihr über dem Kamin, rechts neben der Laterne die andere Lampe ein. Und wieder mal öffnet sich eine geheime Tür. Aus dem nächsten Stockwerk braucht Ihr das Buch aus dem Regal und die Kurbel aus dem Schreibtisch. Diese Kurbel benutzt Ihr mit dem Fernrohr, woraufhin drei Hebel erscheinen. Ihr betätigt den mittleren Hebel und erhaltet eine Kugel, die Ihr in die Sternkarte einsetzt. Eine weitere Geheimtür öffnet sich. In der obersten Etage setzt Ihr die vierte und letzte Statue in den Steinpodest ein und sprecht den Zauberspruch: 4, 1, 2, 3. Daraufhin erscheinen ein paar Männer, die Euch zum Steinpodest bringen. Sobald Ihr über dem

Tip des Monats

SHADOW OF THE COMET

Podest hockt, sollte die Statue mit dem Steinpodest benutzt werden. Damit hättet Ihr den letzten Dämonen aus dem Weg geräumt. Dann solltet Ihr so schnell wie möglich die Ruine verlassen.
Am nächsten Morgen lest Ihr die Nachricht in Eurem Zimmer und begebt Euch daraufhin zur Post. Dort redet Ihr mit der Frau hinter dem Schalter. Es erscheint ein Polizist, mit dem Ihr in die linke Tür geht. Die Sache wird geklärt und Ihr erhaltet eine Feder sowie Anweisungen zum weiteren Vorgehen. Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur Fischerei, wo Bishop wartet. Nach einer kleinen Unterredung mit ihm, nehmt Ihr den Stock und öffnet damit die Tür. Um das Vorhängeschloß zu knacken, bedarf es jedoch einer professionelleren Methode. Dazu begebt Ihr Euch in den General Store und kauft Euch eine Brosche. Mit dieser Brosche könnt Ihr das Schloß endlich knacken. Die Brosche geht zwar entzwei, aber mit der Nadel ist das Schloß im Nu untauglich gemacht.
Seid Ihr endlich in das Gebäude eingedrungen, bietet sich Euch ein schauriger Anblick. Die Leiche eines Fischers liegt auf den Holzplanken. Bei einer näheren Untersuchung des Bereiches unterhalb des Fensters stellt sich heraus, daß einige Planken lose sind. Darunter befinden sich ein paar Pfeile. Der dazugehörige Bogen findet sich im Kamin. Danach gehts zur großen Lichtung, um die Feder in den Baumstumpf zu legen. Es erscheint ein Vogel, dem Ihr folgen solltet. Auf diese Weise gelangt Ihr zu einem alten Indianer, dessen Fragen Ihr folgendermaßen beantworten solltet: 1, 1, 3, 1, 3.
Habt Ihr den Test bestanden, erhaltet Ihr einen Ring und einen Farbeimer. Damit geht es dann weiter zum Brunnen, den Ihr hinabsteigt. Um nicht in die Falle zu stürzen, benutzt Ihr nun den Farbeimer. Ein Bild weiter, müßt Ihr den Säurekanister, den leeren Kanister und den Teerkanister einsammeln. Im nächsten Raum schleicht Ihr Euch vorsichtig an die Ölpfütze heran und füllt ein wenig Öl in den leeren Kanister.

Reif für die Insel

Im Raum dahinter werdet Ihr schon vom Hohen Priester erwartet. Ihr vernichtet ihn, indem Ihr folgende Dinge benutzt: Naphtankanister, Feuersteine und Bogen. Nach seinem Ableben sammelt die verbliebenen Gegenstände ein. Weiter gehts zum Hafen, wo Ihr Bishop darum bittet, Euch sein Boot zu leihen (Die richtigen Antworten: 2, 3, 3, 2). Mit diesem Boot paddelt Ihr dann zu einer Insel. Dort findet Ihr neben dem Steinkopf einen Rubin und einen Smaragd. Nun nehmt Ihr die Tür etwas genauer unter die Lupe und entdeckt einen Mechanismus. Bei diesem probiert Ihr so lange, bis der Schädel endlich zu sehen ist. Daraufhin öffnet sich die Tür und Ihr könnt in die Höhle eintreten. Hier benutzt Ihr den Rubin mit der großen Statue.
Auf dem Boden entdeckt Ihr bei genauerem Hinsehen einige Pentagramme. Ihr stellt Euch auf das vorne rechts und benutzt das Aquamarin. Das Monster ist nun tot und Ihr könnt die Höhle verlassen. Vor der Höhle trefft Ihr auf den berühmten Wissenschaftler Boleskine. Er überreicht Euch einen Ring. Darauf geht Ihr wieder zurück in das Boot und zur nächsten Höhle. Dort benutzt Ihr am Eingang die Laterne. Sie geht zwar wieder aus, aber beim nächsten Versuch wird sie dann anbleiben.
Nun ist Vorsicht geboten, denn Ihr müßt geschickt den Monstern ausweichen und in einen Raum gelangen, in dem ein Junge festgehalten wird. Hier benutzt Ihr den Ring des Natawanga, den Ring von Boleskine und den Saphir. Dann noch mit Hilfe des Säurekanister die Erhebung in der Mitte des Raumes wegätzen und Ihr erhaltet einen Diamanten. Um das Monster zu vernichten, müßt Ihr ein weiteres Mal die zwei Ringe benutzen. Habt Ihr dies getan, begebt Ihr Euch zurück zum Ausgang und sucht dort nach einem Schlupfloch. So gelangt Ihr auf einen Steinplatz.

Bitte lächeln!

Hier baut Ihr Stativ plus Fotoapparat auf und legt den Schmetterling in die Kamera. Desweiteren solltet Ihr die Lupe in den Apparat stecken und die Lampe benutzen. Um das kommende Naturspektakel auch auf Film bannen zu können, müßt Ihr noch die Fotoplatten einlegen. Dann ist es endlich soweit: der sagenumworbene Komet erscheint. Er verliert ein Stück, das Ihr natürlich sofort aufhebt. Doch ohne lange Zeit zu verlieren, macht Ihr Euch an die Arbeit und ordnet allen Steinen den passenden Gegenstand zu (blauer Stein – Aquamarin, roter Stein – Feuerstein, weißer Stein – Kometenstück, grüner Stein – Smaragd).
Danach landet man wieder im Haus, wo Ihr noch ein kurzes Gespräch führen müßt. Dann verlaßt Ihr das Haus und gelangt automatisch in den örtlichen Hafen. Dort könnt Ihr Euren Sieg in vollen Zügen genießen.

ECO QUEST II

LOST SECRET OF THE RAINFOREST

Damit die Rettung der Regenwälder nicht daran scheitert, daß Sie bei Eco-Quest II dauernd hängenbleiben, veröffentlichen wir den folgenden Führer durch den südamerikanischen Urwald...

Wagemutig hat sich Johannes Albert in zahlreichen Stunden durch das Unterholz gekämpft um wenigstens dieses eine ökologische Problem zu lösen. Die Rodung des Regenwaldes im Amazonasbecken geht zwar selbst in diesem Augenblick weiter, aber vielleicht entwickelt ja der eine oder andere Leser nach dem Durchspielen von Eco Quest II ein anderes Bewußtsein für die Zerstörungen, die wir tagtäglich unserer Welt und damit uns selbst zufügen.

Vorbemerkungen

Adam bekommt von seinem Vater einen »Ecorder« geschenkt. Um recht viele Punkte zu erhalten, sollte der Ecorder in jedem neuen Bild sofort verwendet werden. Dazu nimmt man den Ecorder und bewegt diesen über den Bildschirm. Sobald sich der Monitor des Ecorders verfärbt, klickt man einmal mit der Maus, um diese Stelle aufzunehmen (das bringt jeweils einen Punkt). Ebenso ergibt das Aufsammeln von Müll je einen weiteren Punkt. Schließlich bringt auch das Reden mit Personen sowie mit den Tieren noch einmal zusätzliche Punkte.



Welcher Fiesling steigt denn da aus der Grube?

Die Ankunft

Am Zoll angekommen, möchte der Diensthabende den Paß sowie die »Immunization Card« von Adam sehen. Im Inventar öffnet er mit dem Hand-Icon seinen Ausweis und übergibt beides dem Zöllner. Das bringt 10 Punkte; geht doch schon prima los! Adam geht zu dem Eingeborenen, der die Tafel in der Hand hält. Dieser hat bereits auf ihn und seinen Vater gewartet. Da Noah, Adams Vater, zuerst die Lieferung überprüfen muß, hat Adam etwas Zeit sich umzusehen. Er läuft nach rechts und beobachtet eine kleine Szene. Neugierig wie er ist, begibt er sich zum Netz und hängt auch prompt darin fest. Das gibt zwar keinen einzigen Punkt, aber da es mir passiert ist, warum nicht auch euch...

Jetzt wieder nach links. Da begegnet Adam einem Mann, der ihm einen Papagei verkaufen will. Adam gibt ihm Geld und erhält dafür den Papagei, den er auch gleich fliegen läßt. Anschließend klettert er auf die Kisten (Hand-Icon!) und lauscht dem Gespräch der beiden dubiosen Gestalten. Danach geht Adam erst nach links und dann wieder zurück. Für das Aufheben des Mülls, den der Tourist fallen läßt, bekommt Ihr 5 Punkte, für das Ansprechen der Person einen weiteren. Wieder nach links und auf dem Steg nach rechts zum Angler. Mit diesem sprechen. Adam kehrt danach zurück zu seinem Vater, der ihn damit überrascht, daß er etwas für ihn hat. Adam öffnet also die Kiste und – oh, toll – findet einen Ecorder. Nach den Erklärungen durch seinen Vater wird der Ecorder sofort ausprobiert: im Inventar anklicken und im rechten Bild über den Bildschirm bewegen. Tip: das auslaufende Öl am Schiff. Zurück bei seinem Vater wird diesem der Koffer geklaut. Noah geht mit Nicanor zur Botschaft, bittet aber vorher noch Adam, hier auf ihn zu warten. Adam wird müde, legt sich ins Boot und schläft ein.

Im Dschungel

Als er wieder aufwacht, findet sich Adam doch tatsächlich mitten im Dschungel wieder. Nach den Erklärungen der beiden Otter (Ecorder nicht vergessen!) spricht er mit Orpheus unter den Wurzeln. Dieser händigt ihm daraufhin ein Amulett aus, gibt ihm noch einen Tip und verschwindet mit Morpheus. Adam wundert sich, was er denn jetzt bloß tun soll und sammelt zuerst einmal den Müll auf – nebenbei auch noch das Blatt unter der tropfenden Pflanze – und läuft nach rechts. Nach dem Gespräch mit dem Affen (Ecorder) möchte er den Baum heraufklettern. Um sich der Mücken zu erwehren, reibt er sich mit dem im vorigen Bild aufgehobenen Blatt ein. Jetzt aber nichts wie hinauf (hier zum letzten Mal: Ecorder anwenden; ebenso wichtig: mit jedem sprechen) !

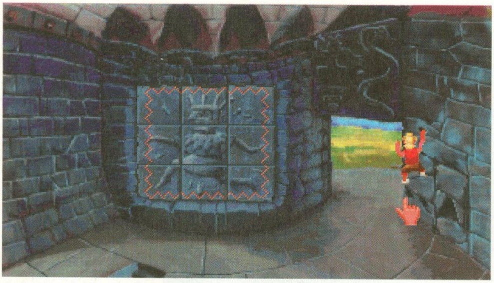
Das Nest der Turkane brennt. Adam balanciert nach links und pflückt eine der sich im rechten Vordergrund befindenden Blumen. Er geht wieder zurück und klettert ganz nach oben. Hier befinden sich »Pitcher Plants«, welche Regenwasser auffangen. Adam kippt die ersten um und klettert wieder nach unten, um sich das Ergebnis anzusehen... war wohl nichts ! Also wieder nach oben und versuchen, am »stinkenden Vogel« vorbeizukommen. Ein Glück, daß Adam die wohlriechende Blume kurz vorher eingesteckt hat, die er dann auch gleich auf sich anwendet. Er läuft am Vogel vorbei und kippt die »Pitcher Plants« hinter diesem um. Ergebnis: das Feuer ist gelöscht, das Baby geboren und durch Gespräche mit dem Baby, den Eltern und den anderen Tieren werden weitere Punkte kassiert. Jetzt auf dem oberen Zweig nach links bis ein Dorf zu sehen ist. (Habt Ihr mit dem Vogel im vorigen Bild links unten gesprochen und den Punkt kassiert? Und was ist mit dem Ecorder?) Adam läuft zum Vogelnest und... Krach!

ECO QUEST II
LOST SECRET OF THE RAINFOREST

Das verlassene Dorf

Unten angekommen schnappt er sich die hinter ihm liegende Liane sowie die Früchte. Das Obst wirft er nach vorne (in Richtung Schwein), und nachdem das Borstenvieh sich darüber hermacht, benutzt er die Liane als Lasso. Endlich ist er wieder draußen und sogar wieder sauber. Auf der rechten Seite der Hütte befindet sich eine geschnitzte Holztrommel. Adam nimmt die zweite Trommel (aus seinem Inventar) und legt diese daneben. Mit Hilfe des Schlegels links kann er nun die angegebene Melodie durch Anklicken der Zeichen auf der Trommel spielen. Wichtig: Die Melodie unbedingt aufschreiben!

Adam steckt die Holztrommel wieder ein und läuft am Schlammloch vorbei den Weg entlang in den Wald. Am grossen Baum geht er in den ersten



Jetzt nur nicht loslassen, denn die Krankenkasse haftet bei solchen riskanten Abenteuern nicht

Höhleneingang rechts. Aha – wieder eine Holztrommel. Die lädt doch gleich zum nochmaligen Musizieren ein. Gottseidank hat sich Adam die Melodie gemerkt. Der Durchgang ist frei. Adam steckt die Trommel wieder ein und läuft in den Durchgang. Nach der Begrüßungszeremonie nimmt er auf den thronähnlichen Wurzeln Platz. Den anschließend herunterfallenden Zweig hebt er auf, verlässt die Höhle wieder und geht in die zweite Höhle. Dort hebt er eine der Samenkapseln auf, geht erneut hinaus und hinter dem Baumstamm durch den dritten Eingang. Hier liegt ein Becher, welcher auch gleich mit Wasser aus dem Tümpel gefüllt wird. Jetzt aber nichts wie zurück zum Dorf.

Der Medizinmann

Nach dem Gespräch mit der Mutter erfährt Adam, daß ihr Baby von einer Biene gestochen worden ist. Er läuft zur Hütte des Schamanen (Medizinmann) im Bild mit dem Wasserfall. Der Junge an der Liane hat seine Trommel verloren. Na, dem kann Adam doch abhelfen... Nachdem der Junge freudestrahlend davongelaufen ist, schnappt sich Adam die Liane, schwingt hinüber und läuft zu dem Strauch rechts vom Fluß. Dort nimmt er sich ein paar von den Beeren und findet so ganz nebenbei noch eine Halskette. Vor der Hütte des Medizinmannes redet Adam mit dem Eingeborenen. Er erfährt, daß der Medizinmann einen »Himmelssaphir« sucht. Er gibt dem Mann den Becher mit dem Wasser und die Samenkapsel bzw. legt beides auf die Bank und geht zurück ins Dorf. Die Halskette gibt er der Mutter und bekommt sie wieder zurückgeschenkt. Allerdings wird die Halskette gleich an deren Schwester weiterverschenkt, die weinend in einer der Hütten sitzt.

Als Gegengabe erhält er von ihr eine andere Halskette. Beim Versuch, diese weiterzutauschen, bemerkt er, daß einer der beiden Indianer im linken Bild mit verschwunden ist. Adam unterhält sich mit dem dort noch sitzenden und nimmt die Machete an sich, denn diese kann »Lazy Sumac« (kniend im Gemüsegarten) gut gebrauchen. Er bekommt von ihr Wurzeln, welche die drei Damen am Grill, äh, Kochtopf dringend brauchen. So funktioniert das im Dschungel...

Die Medizin kann inzwischen beim Schamanen abgeholt und anschließend dem Baby verabreicht werden. Als Dank dafür erhält er ein Tongefäß, das die drei Damen mit dem versprochenen Trank füllen. Diesen Trank stellt Adam zu den Töpfen dazu, die sich in dem linken Bild hinter der Mutter befinden. Wie erwartet, stürzt sich der Schmetterling denn auch gleich auf das Gebräu und kann so von Adam gefangen werden. Der Medizinmann freut sich sicher über diesen Falter.

Wie sich herausstellt, ist der merkwürdige Eingeborene an der Hütte des Schamanen selber der Medizinmann. Adam nimmt vor diesem auf dem Boden Platz, um die Farbe anzurühren, da fängt es plötzlich an zu regnen und die Spinne flüchtet ausgerechnet in den Topf mit der Farbe. Adam klettert an der Stange nach oben und dichtet mit dem Blatt aus dem Inventar das Loch ab. Wieder vor dem Medizinmann sitzend spricht er mit diesem und legt die Beeren in den Topf mit der Farbe (ruhig mehrmals ausprobieren, da es oft nicht auf Anhieb klappt). Nach der wirklich originellen »Handbuchabfrage« (die Eco News beachten!) finden sich alle in der Höhle wieder. Adam gibt dem Medizinmann den Zweig, sieht der Zeremonie zu und hebt das zuletzt gefallene Blatt auf.

Er zeigt der Fledermaus das von den Ottern erhaltene Amulett und möchte sie aus dem Netz befreien. Nur erstens kommt es anders und zweitens als man denkt...

Gefangen

Adam knabbert an der Mohrrübe, die den Käfig verschliesst und wird von der Fledermaus befreit. Im benachbarten Raum öffnet er die Zebrakiste, entnimmt den Tennisschläger und liest den Brief aus dem Faxgerät. Das Jaguarfell zieht er zur Seite und durchbricht den Boden völlig. Jetzt zieht er das Bett komplett (d.h. zweimal) ab und findet einen elektronischen Taschenkalender. Das Jaguarfell wird am Schwanz gezogen (die richtige Stelle finden) und der aus dem Maul fallende Zettel mit dem Kennwort aufgehoben.

Nun schaltet Adam den Kalender mit einem Druck auf »On« ein, wählt das Schlüsselsymbol aus und gibt das Kennwort »RETHGUALS« ein. »E« wird gedrückt – voilà, die Tresorkombination wird ausgegeben. Der Tresor neben dem Bett wird geöffnet und geplündert. Adam knotet schließlich die beiden Bettdecken zusammen (Inventar) und hangelt sich durch das Loch ins Freie. Er schleicht zur ersten Tonne (im Hintergrund), dann zur zweiten. Hier wartet er, bis der »ungehobelte Klotz« das Bild verlassen hat. Jetzt rennt er zum Turm und klettert hinauf (Hand-Icon). Achtung! Nun schaltet Adam SOFORT den Alarm aus, nimmt den Staubsauger an sich und befestigt die Hosenträger aus dem Wäschekorb an der Satellitenschüssel – auf geht's zum »Bungeejumping«. Mit dem Staubsauger saugt er einige von den im Vordergrund liegenden Körnern ein und schleicht sich hinter der Hütte nach rechts aus dem Bild. Der »rauhe Geselle« tut Adam auch hier den Gefallen, zu verschwinden, und Adam kann nun den Staubsauger zerlegen, die Körner an die Vögel verfüttern und mit dem Schlüssel aus dem Tresor die Käfigtür öffnen. Sobald Adam wieder alleine ist, schnappt er

sich die Axt und bearbeitet damit den Baumstamm. Dieses einfache Kanu schubst er ins Wasser und benutzt den Tennisschläger als Paddel. Jetzt heißt es so schnell rudern wie möglich, da Adam verfolgt wird.

Brehms Tierleben

In der Höhle angekommen spricht er mit der über Papieren brütenden Fledermaus und zeigt ihr zu seiner Identifikation das »Forest Heart«. Er nimmt die links auf dem Tisch liegenden Blätter an sich und verteilt diese nach vorherigen Gesprächen an die einzelnen Fledermäuse. Ausprobieren! Nachdem Adam passieren darf, kommt er in eine unheimliche Höhle. Er hängt sich an die Stange neben der Fledermaus und erfährt von ihr, daß er einen besonderen Stein nehmen und vor der Jaguarstatue plazieren muß.

Jetzt folgt ein kleines Rätselspiel. Nach der Befreiung des Jaguars erhält Adam eine goldene Feder und verlässt die Höhle. Paquita möchte mitkommen, stürzt aber ab und bleibt liegen. Adam spricht mit ihr und läuft zurück, um Hilfe zu holen. Er erhält eine Pfeife, die er benutzt um den Ausgang von Fledermäusen freizubekommen. Er steigt ins Boot und wird nach einer Weile versenkt. Adam schwimmt nun munter nach Süden, klettert die Liane nach oben, nimmt sich eine Banane und zurück geht's nach Norden. Von hier aus krault er nach Osten, wirft dem Affen auf der Insel die Banane zu und darf dann auf das Eiland.

Adam steckt die Piranhazähne ein, spricht mit dem Affen und taucht wieder in die eisigen Fluten ein – erst nach Westen und dann nach Süden, um mit den Zähnen eines der schwimmenden Blätter zu kappen. Damit paddelt er zurück zur Affeninsel, überlässt dem Primaten das provisorische Boot und wird von einem Adler zu einem Nest verschleppt. Dieser Adler bringt Adam schließlich zu den Ruinen, nachdem er die goldene Feder gesehen hat.

Endspurt

Zunächst heißt es: Müll aufsammeln! Habt Ihr noch an den Ecorder gedacht? Die dabei zum Vorschein gekommene Lupe steckt er ein. Nachdem er die Goldmaske näher untersucht hat, setzt er diese in die freie Stelle im Felsen ein. Die Goldmünzen nimmt er mit und legt diese zusammen mit den goldenen Scheiben auf den schrägen Felsen. Adam steigt die Treppe herab und kommt bei den Ruinen heraus. Durch das Labyrinth (rechten Eingang wählen und einmal um die Ruine herum!) führt ihn sein Weg zum Turm.

Es folgt ein weiteres Rätsel. Tip: Zuerst alle Blöcke so drehen, daß auf der Oberfläche keine Erhebungen mehr zu sehen sind, dann jeden Block einmal bewegen und die Panflöte einstecken. Die Blöcke nochmals drehen und wieder alles mitnehmen. Endlich kann er rechts neben der Schlange hochklettern, diese am Schwanz ziehen und den Turm verlassen. Adam überquert die einzelnen Inseln, bis sich eine Seeschlange vor ihm auftürmt. Zunächst läßt sie sich besänftigen, indem sich Adam die Krone aufsetzt. Danach lockt man das Ungeheuer erneut an (mit der Hand das Wasser berühren) und schläfert sie mit der Panflöte ein. Adam schwimmt zur Insel, berührt den Steinkopf und zeigt der Liane das »Forest Heart«, um wieder freizukommen. Er berührt den Steinkopf erneut, nimmt von der linken Statue den Steinbecher und setzt diesen links von den Lianen in die dafür vorgesehene Öffnung. Dort hinein legt er dann die goldene Blüte und steckt den daraus entstehenden Schößling wieder ein. Zwar wird Adam jetzt entdeckt, doch kann er sich vom Stein hinter die Lianen schleichen und von dort aus mit dem Verbrecher sprechen. Wie vorgesehen tappt dieser in die Falle und Adam ruft mit der Pfeife die Fledermäuse. Diese bringen auch Paquita mit. Er nimmt mit der Hand etwas Wasser und gibt dies Paquita.

Zurück beim Medizinmann wird noch der Schößling in die Erde gepflanzt, Paquita unter die Flügel gesehen und abschließend fliegt Adam auf dem Adler als einsamer Cowboy in den Sonnenuntergang. (tw)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten: Tips und Tricks rund um den PC

Angezogene Handbremse

Vor einigen Wochen ließ ich meinen PC (486DX/33 MHz) von 4 MByte auf 8 MByte erweitern. Da mir der Rechner sehr langsam erschien (z.B. lief Comanche auf höchster Detailstufe geradezu lahm und ruckelig), ließ ich auch noch einige Tests (mit CheckIt 3.0) machen. Nun stellte der Fachmann fest, daß im CMOS-Setup »External Cache« und »Internal Cache« abgeschaltet waren. Nach Aktivierung beider Optionen lief der Computer wesentlich schneller.

Als ich nun einige Spiele lud, kam die große Ernüchterung: Bei Comanche spielten die Farben verrückt, bei Ultima Underworld ebenso. Beide Spiele liefen aber schnell und zu 95 Prozent ruckelfrei. Also wieder ran ans Setup. Nachdem ich den »Internal Cache« wieder deaktiviert hatte, war alles wieder wie vorher: Die Spiele ruckelten wieder, die Farben waren aber wieder normal. Auch der Fachmann wußte keinen Rat mehr, meinte aber, daß der Rechner nur mit beiden obengenannten Optionen seine normale Geschwindigkeit (eben die eines 33-MHz-486ers) hat. Was soll ich tun? ***(Dominik Bergis, Bad Mergenteheim)***

Ich nehme einmal an, daß vor der Aufrüstung auf 8 MByte RAM alles zur vollen Zufriedenheit lief. Nach einer Veränderung der Speichergröße verlangt jeder PC mit AMI-Bios, daß Sie das Bios-Setup aufrufen und es – ohne irgendwelche Änderungen vorzunehmen – mit »Write...« wieder verlassen. Derjenige, der Ihren PC aufgerüstet hat, muß vor dem Verlassen des Bios-Setups versehentlich die Funktion »Auto Configuration with Power-On Defaults« aufgerufen haben. Damit wollte er vermutlich alle Setup-Parameter auf ihre ursprünglichen Werte zurücksetzen (warum auch immer), doch das ist nur mit der Funktion »Auto Configuration with Bios-Defaults« möglich. Die Power-On-Defaults sind nämlich Werte, die den Computer in einen möglichst stabilen und deshalb leider auch sehr langsamen Zustand versetzen (alle Caches aus etc.) und sollen nur bei der Lösung von Hardware-Problemen helfen.

Um Ihren PC wieder in seinen Auslieferungszustand zu bringen, müssen Sie also die Setup-Funktion »Auto Configuration with Bios-Defaults« aufrufen und anschließend »Write to CMOS and Exit« wählen. Dies aktiviert alle Caches und stellt noch eine Reihe anderer Parameter korrekt ein, die zum Teil gar nicht im Setup zu sehen sind.

Stellen Sie auch sicher, daß im Setup der Adress-Bereich von C000-C7FF als nicht »cacheable« deklariert ist. Wenn's damit immer noch Farb-Probleme gibt, schalten Sie doch mal versuchsweise den »Video ROM Shadow« aus (ebenfalls im CMOS-Setup zu finden). Hilft auch das nichts, so ist vermutlich Ihre Grafikkarte nicht in Ordnung, nicht richtig konfiguriert oder verträgt sich nicht mit dem 486er-Cache. In letzterem Fall sollten Sie sich eine modernere VGA-Karte anschaffen, denn wenn Sie die Caches eines 486ers abschalten – können Sie sich auch gleich wieder nach einem 386er umsehen.

Kampf dem Plattenfresser

Wir besitzen einen 486SX-PC mit einer 85 MByte-Festplatte und haben 38,8 MByte freien Speicherplatz (soviel wird jedenfalls angezeigt). Doch wenn ich alle Verzeichnisse und Unterverzeichnisse zusammenrechne, komme ich nur auf 33,7 MByte belegten Speicherplatz, und somit müßten wir 51,3 MByte freien Speicherplatz haben. Wo sind die fehlenden 13 MByte abgeblieben? ***(Marcel Rabenstein, Holdenstedt)***

Geben Sie doch mal den DOS-Befehl CHKDSK ein. Daraufhin erscheint eine genaue Aufstellung, wieviele Festplatten-Bytes womit belegt sind. Erscheint eine Zeile mit »defekten Sektoren«, dann sind Teile Ihrer Platte nicht beschreibbar und reduzieren so unwiederbringlich den freien Gesamtspeicher. Entdeckt CHKDSK auf Ihrer Platte »verlorene Einheiten«, dann können Sie den damit sinnlos belegten Plattenplatz einfach mit dem Befehl CHKDSK /F wieder freigeben (»Verlorende Cluster in einer Datei speichern: Nein«). Stimmt Ihre Rechnung immer noch nicht, dann arbeiten Sie eventuell mit Windows und haben in der Systemsteuerung bei »386 erweitert« eine permanente Auslagerungsdatei eingerichtet. Ändern Sie diese Datei in »temporär«, und Sie gewinnen megabyteweise Festplattenkapazität zurück.

Amiga, more mio

Ich bin schier entsetzt, wie man einen Computer wie den Amiga so schlecht machen kann (PC PLAYER 3/93). Die Technik ist zugegebenermaßen heute nicht mehr die aktuellste, aber dem Amiga muß man zugute halten, daß er sich seit Jahren ohne wesentliche Änderungen großer Beliebtheit erfreuen kann. Der von Ihnen erwähnte Ratter-Sound muß leider ein Fehler Ihrerseits sein, oder Sie haben noch nicht mitbekommen, daß seit Kickstart 2.x die ständige Laufwerkskontrolle abgeschaltet wird. ***(M. Wiertalla, Oberhonnefeld)***

Natürlich ist der Amiga ein gutes Gerät, das viele Fans und große Verbreitung gefunden hat. Sonst würden wir ihn ja keiner Silbe würdigen. Aber wie jedes Computermodell hat auch er seine kleinen Schwächen, die wir ein bißchen auf die Schippe genommen haben. Keine Angst, wir haben uns auch schon über Laptops lustig gemacht, und die sind deswegen auch (noch) nicht eingestampft worden. **(ts)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
8011 Poing



MAIL BOX

Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstraße 46 a, 8011 Poing.

Motiviert mich

Fangen wir ganz vorne an. Ich fände es gut, wenn Ihr die Spiele im Inhaltsverzeichnis nach Spielegenres ordnen würdet (und dann innerhalb der einzelnen Genres dem Alphabet nach). Ferner solltet ihr über jedem Genre hinschreiben, auf welcher Seite es anfängt (damit man nicht nach der niedrigsten Seitenzahl suchen muß).

Euer Bewertungskasten ist im großen und ganzen gut, der untere Teil ist jedoch zu unübersichtlich. Verbesserungsvorschläge: 1. Grafik, Sound, Bedienung und Gesamtnote – da fehlt doch irgendwas, oder? Die Motivation! 2. Ich fände es gut, wenn Ihr Grafik, Sound Bedienung und die Motivation auch in Prozenten angeben (feinere Bewertung möglich) und diese dann von den anderen (sehr nützlichen) Informationen abheben würdet. 3. Eine Belohnung für besonders gute Spiele wäre auch nicht schlecht. 4. Es wäre gut, wenn Ihr hinschreibt, ob das jeweilige Programm Extended bzw. Expanded Memory unterstützt. Bei den Bildschirmfotos kann man noch an Qualität und Größe arbeiten (fast alle sind viel zu klein). Wieso redet Ihr uns eigentlich mit »Sie« an? Ein »Du« wäre wirklich besser!

Ansonsten ist Eure Zeitschrift wirklich gut. Die Rubriken »Hardware«,»Software«, »Technik-Treff« und »Referenzspiele« müssen unbedingt bleiben und auch die Idee mit dem Disketten-Service finde ich viel besser als die eines Diskettenmagazin. **(Marc Haberl, Schönaich)**

Eine Motivationswertung gibt es bei uns schon lange – sie ist mit der guten alten Gesamtwertung identisch. Die sagt schließlich aus, wie stark und wie lange man von einem Spiel begeistert ist und ist damit voll »Motivations-kompatibel«. Zusätzlicher Speicher wird von den meisten Spielen mittlerweile serienmäßig unterstützt. Wenn zusätzliche RAM-Reserven den Spielfluß spürbar beschleunigen, verkünden wir dies unter »Wir empfehlen« im Wertungskasten.

Wo kam die Wertung her?

1. Ihr könntet einen zweiten Soundkartentest machen (AdLib, Roland).
2. Meint Ihr, daß man sich unbedingt ein CD-ROM zulegen muß?
3. Wo nehmt Ihr die Testergebnisse älterer Spiele her (z.B. Monkey Island II 93 Punkte)? PC PLAYER gibt es doch erst seit Ausgabe 1/93, oder irre ich mich?

(Simon Fischer, Bobingen)

1. Bei Soundkarten wollen wir uns auf zukunftsträchtige Standards konzentrieren; eine rumpelige AdLib-only-Karte könnten wir niemandem mehr ruhigen Gewissens empfehlen. Neue Trends wie die Midi-Soundkarten (siehe letzte Ausgabe) werden wir stets im Auge behalten.
2. Die exklusiven CD-Superspiele liegen zwar in der Luft, aber noch nicht im Laufwerk; mittelfristig wird man jedoch kaum um den Kauf eines CD-ROMS herumkommen. Einzelheiten zu diesem Thema findest Du in unserem Special in Ausgabe 5/93.
3. Richtig, PC PLAYER gibt's erst seit der 1/93. Unser rüstiges Veteranen-Team kennt jedoch alle wichtigen PC-Spiele seit den seligen CGA-Tagen und fühlt sich daher berufen, für ältere Titel im Nachhinein Wertungen festzulegen.

Spaß muß sein

Endlich einmal werden nur PC-Spiele getestet, ohne Angst haben zu müssen, daß man beim Anblick eines guten Spiels dann enttäuscht feststellen muß, daß es doch nur für so eine komische Konsole erhältlich ist. Der Preis des Magazins ist gut gelungen, obwohl Ihr die Diskette in jeder Zeitschrift mitliefern könntet. Dann wäre ich auch bereit, eine oder zwei Mark mehr dafür zu bezahlen.

Zum Inhalt Eures Magazins sei noch gesagt, daß Ihr vielleicht die Spieletests etwas kürzer fassen könntet. Auch in Bewertungskästchen solltet Ihr die jeweiligen Informationen über Prozessorvoraussetzungen untereinander abdrucken, der Übersichtlichkeit zuliebe.

Laßt auf keinen Fall die Tests der schlechten Spiele weg, das sind nämlich die »besten«, obwohl ihr die Zeitschrift allgemein viel lustiger gestalten könntet.

(Martin Kilian, Taufkirchen)

Das stete Beilegen der Diskette würde PC PLAYER teurer machen als nur eine oder zwei Mark; schließlich wollen wir bei Ausstattung und Qualität des Magazins keine Kompromisse zugunsten der Disketten-Subvention eingehen. Freunde liebevoll zerpflückter Grausamkeiten werden sich auch weiterhin an unseren auserwählten Verrissen laben können.

Mitmachkarten-Quest

Ich will jetzt nicht den üblichen Schwall von Lobeshymnen über Ihre Zeitschrift loswerden, aber ich finde, daß die PC PLAYER das momentan beste Magazin auf dem Software-Sektor ist. Natürlich ist eine Zeitschrift nur so gut, wenn eben auch von der Leserschaft Vorschläge für Verbesserungen gemacht und eventuell auch in Betracht gezogen werden. Hier soll nun ein erster Ansatz von meinen Vorschlägen kom-



men: Von mir aus können Sie diese Starkiller-Comics ruhig weglassen. Sie sind überhaupt nicht komisch und nehmen nur wieder eine Seite an wertvollem Platz weg. Die Spiele-Philosophie und -Referenz kann man kürzen, so daß sie sich nicht mehr so breit machen.
Was Sie vielleicht verstärkt in Betracht ziehen sollten, sind die Wettbewerbe. Davon können Sie gerne mehr veranstalten. Ich war beim Links-Turnier mit voller Begeisterung dabei. Leider habe ich noch nicht einmal einen Blumentopf gewonnen (Grins!). Zum Schluß noch eine Frage: Wo haben Sie im Heft die Mitmachkarte versteckt, auf die auf Seite 18 hingewiesen wurde? In der Mitte der Ausgabe waren nur zwei Abo-Karten zu finden, ansonsten Fehlanzeige.

(Joachim Thiele, Hamburg)

Das etwas überstürzte Verschwinden der Mitmachkarte bitten wir zu entschuldigen. Gestärkt durch die regelmäßige Zufuhr an leckeren, ausführlichen Leserbriefen können wir auf diese Karte mittlerweile ganz gut verzichten. Sie diente gegen Ende primär als Vehikel für die Wahl zur Leser-Hitparade. Wir bitten alle Abstimmungswilligen, uns Ihr Votum mittels einer ordinären Postkarte an unsere normale Leserbrief-Adresse mitzuteilen.

Überheblich, voreingenommen, etc.

Ich würde euch bitten, in Zukunft unvoreingenommenere Berichte zu verfassen und ein Programm, das noch längere Zeit nicht vor der Vollendung steht, nicht mehr schlecht zu machen, wie das in eurem Artikel über die CES-Messe in Las Vegas der Fall war. Da schreibt Herr Schneider doch tatsächlich, daß bei »Day of the Tentacle» wohl nicht viel an Puzzles enthalten sein kann, da das wahrscheinlich die Fülle an Grafik nicht zulasse. Das soll wohl ein schlechter Witz sein!
Der zweite Punkt, an dem meine Kritik ansetzt ist die das Spiel »Eric the Unready« begleitende Meinung von Boris Schneider. Er schreibt dort, daß das Programm dem Spieler ein äußerst hohes Maß an Englischkenntnissen abverlangt und daß er wohl zu den Wenigen zählt, die über eben solche verfügen und daher die eingebauten Gags verstehen würden. Gut, ich lasse es mir ohne zu murren gefallen, wenn ihr einfach erwähnen würdet, daß man ziemlich gut Englisch können sollte, aber derart überhebliche Äußerungen (das ist nicht nur meine Meinung) gewisser Redakteure sollten in Zukunft nicht mehr gedruckt werden.
Zu guter letzt wollte ich euch noch fragen, wann bei euch eigentlich der Redaktionsschluß angesetzt ist. Ich frage natürlich nicht ganz ohne Grund und zwar dreht es sich um das Spiel »X-Wing«. In der April-Ausgabe der PC PLAYER habe ich wieder einmal vergeblich nach einem Test des Programms gesucht, und das obwohl ich es selbst schon seit zwei Wochen spiele und wahrscheinlich nicht der Erste war, der es gekauft hat. Also von einer Zeitschrift, wie eben der PC PLAYER, würde ich schon erwarten, daß sie sich darum bemüht unter den Allerersten zu sein, um eben topaktuelle Tests zu verfassen. **(Daniel Moosbrugger, A-Innsbruck)**

Alle Interpretationen im Messebericht sind natürlich unverbindliche erste Eindrücke und sollen den Tests nicht vorgreifen. Andererseits wollten wir ein bißchen mehr bieten als das übliche Gelaber im Stile von »Und bei der Firma Sowieso haben wir Dingens gesehen, das neue tolle Abenteuerspiel; wir waren gar nicht mehr vom Stand zu kriegen«. Wir wollen natürlich nicht abstreiten, daß außerhalb unserer Redaktion noch andere Spieler mit den Insider-Gags von Eric the Unready zurecht kommen. Wie die Verkaufszahlen und viele Leserbriefe zeigen, legt aber ein Großteil der Spieler gerade bei Adventures großen Wert auf deutsche Texte. Damit niemand Eric the Unready basierend auf unserer Wertung kauft und es dann wegen der besonders schweren englischen Texte gar nicht spielen kann, haben wir diese »Warnung« im Test untergebracht. Das Selbstbewußtsein der Englisch-Experten unter unseren Lesern sollte damit keinesfalls unterminiert werden.
Der Redaktionsschluß von PC PLAYER (...und den meisten anderen Spiele-Zeitschriften) ist etwa 3 bis 4 Wochen vor Erscheinen des Magazins. Schließlich will das Programm vernünftig gespielt werden, der Redakteur muß die passenden Worte finden, das Layout wächst auch nicht auf den Bäumen, die Druckerei arbeitet immer noch nicht mit Lichtgeschwindigkeit und der Vertrieb muß die ganze Pracht noch zu den Kiosken karren. Da es im Falle von X-Wing keinerlei Vorabmuster für die Presse gab, waren wir nicht die einzigen, deren Test erst ein Weilchen nach Veröffentlichung des Programms erschien.

Gut aufgeteilt ist halb gewonnen

Die PC PLAYER hebt sich grundsätzlich wohltuend von den übrigen auf dem Markt erhältlichen Zeitschriften ab; nicht umsonst habe ich mir vor ihrem Erscheinen noch nie ein Spielemagazin gekauft. Die Konzentration auf PC-Spiele und PC-Hardware wird von allen PC-Besitzern sicherlich sehr begrüßt; so bleibt man von lästigen Artikeln über Spiele anderer Systeme verschont. Erfreulich war in den ersten beiden Ausgaben auch die Aufteilung der Themenblöcke; die Spielebesprechungen, Hardware-Vorstellungen und die Tips & Tricks waren in einem sehr ausgewogenen Verhältnis vertreten. Leider war ersterer Bereich in der Ausgabe 3/93 eindeutig zu mager; die aktuellen Besprechungen sollten auf alle Fälle mindestens 50 Prozent Eurer Zeitschrift ausmachen. **(Thilo Bayer, Talheim)**

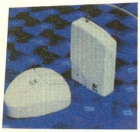
Wir sehen es genauso; über die Hälfte von PC PLAYER soll den Spieletests gehören. In einzelnen Monaten, in denen die Softwarefirmen besonders wenige oder bevorzugt üble Neuheiten veröffentlichen, können wir dieses Soll nicht immer erfüllen. Schließlich können wir nur das testen, was auch erscheint.

Work in Progress

PC PLAYER 7/93

! Großangriff der Nagetiere

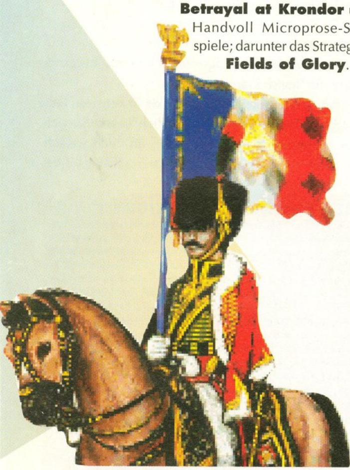
Bei fast jedem Programm greift der PC-Anwender zur **Maus** – aber haben Sie auch wirklich das Nagetier Ihrer Träume neben der Tastatur ruhen? Unser Vergleichstest der putzigsten PC-Mäuse sagt Ihnen, welche besonders coolen, extravaganten oder ergonomischen Modelle momentan angeboten werden.



Konventionell oder flippig? Wir testen Mäuse für Individualisten

! Terror auf der Festplatte

Ach weh, so groß ist die Auswahl an guten PC-Spielen, aber eine richtig knackige Fußball-Simulation ist nicht zu bekommen. Das könnte sich bald ändern, denn in Kürze erscheint endlich die PC-Version des vielgerühmten Software-Kicks **Sensible Soccer**. Weitere Kandidaten für den Spieletest-Teil der nächsten PC PLAYER: 3D-Überholspur-Aufenthalte mit **Cyberrace**, Dynamix' Fantasy-Rollenspiel **Betrayal at Krondor** und eine Handvoll Microprose-Sommerspiele; darunter das Strategiedrama **Fields of Glory**.



Taktische Ränkespiele im 19. Jahrhundert: Gehen Sie ran wie Blücher mit Fields of Glory

! Mahlzeit!

PC-Freaks laben sich ausschließlich an Kartoffelchips und Mikrowellengerichten – welch schändliches Klischee! Damit zwischen Windows-Zusammenbruch und Abenteuerspiel-Lösung die Ernährung stimmt, gibt es das **PC-Kochprogramm**. Damit bringen Sie nicht Ihren Overdrive-Prozessor zum Kochen, sondern können sich Rezeptideen je nach Kalorienlimit oder Kühlschrank-Kapazität (»Es ist Sonntagabend und die Reste müssen sinnvoll entsorgt werden...«) kredenzen lassen. Unsere redaktionellen Leckermäulchen präsentieren Ihnen nächsten Monat einen Test des elektronischen Ernährungshelfers.

! Außerdem im Programm: Unser Dungeon-Spezialist Mic enthüllt seinen Wegweiser zu **Serpent Isle** und in der Shareware-Rubrik stellen wir das neueste Geschicklichkeits-Spiel der »Commander Keen«-Macher **Apogee** vor. Dazu gibt's wieder die übliche Wagenladung an Tests und Tips rund ums PC-Entertainment.



Jenseits von Commander Keen: Dieser Shareware-Schnurzel kennt keine Furcht

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 7/93 erscheint am 16. Juni

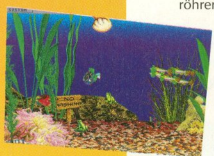
EL FINALE

Das El-Programm des Monats

Die etwas altmodische Tante Olga will demnächst ihr Testament machen und besucht die gesammelte Sippschaft, um sich einen Erben für ihr Vermögen zu suchen. Als absoluter PC-Freak könnten Sie ein Apfelmännchen-T-Shirt anziehen oder eine Kassette mit gesammelten Windows-3.1-System-Klängen abspielen. Was im Freundeskreis für Stimmung sorgt, löst bei den Computer-unerfahrenen Senioren bestenfalls Verwirrung aus.



Hilfe ist im Anmarsch: Zur Zeit im Beta-Testing und spätestens ab Sommer'93 im Handel ist »El-Kitsch«, das elektronische Ölgemälde. Sie kennen das Motiv zur Genüge: Ein deutscher Wald im Sonnenuntergang, im Hintergrund einige Berge und plakativ im Vordergrund der röhrende Hirsch oder der stramme Waidmann. Die inzwischen etwas aus der Mode gekommenen Bilder sind auch auf Trödelmärkten nur noch schwer zu finden; aber wofür haben Sie eine Super-VGA-Karte? El-Kitsch kombiniert alle modernen Grafiktechniken: Fraktale für die Berge im Hintergrund; Hi-Color-Dithering für den Sonnenuntergang; Ray-Tracing mit prozeduraler Objektgenerierung für den Hirschen (mit Zwölf- oder Vierzehnender-Option) und algorithmische Bildverfremdung für möglichst realistischen Pinselstrich. Die Bildberechnung unter Super VGA dauert auf einem 486er nur wenige Stunden; die Bilder können in den Formaten GIF, TIFF und JPEG gespeichert werden. Sinnvoller ist aber die Druckoption für Farbdrucker. Das fertige Bild müssen Sie nur aus sechs Einzelteilen zusammensetzen und dann noch rahmen.





Und was machen Sie mit Ihrer Freizeit?

El-Fish ist ein bemerkenswertes Produkt, denn es verdoppelt Ihre Freizeit! Wenn Sie nämlich eine Stunde lang El-Fish »spielen«, können Sie 58 Minuten davon noch etwas anderes tun.

Damit Sie sich mit der gewonnenen Freizeit nicht langweilen, geben die Programmierer im Handbuch handfeste Lebenshilfe. Im »Anhang 2« wird doch tatsächlich eine Liste von Aktivitäten abgedruckt, die Sie »machen können, während neue Fische ausgerechnet werden«. Die absoluten Low-Lights dürfen wir Ihnen hier präsentieren:

- Machen Sie Ihren Frühjahrsputz
- Lernen Sie Stricken
- Zählen Sie die Pixel auf dem Bildschirm
- Fliegen Sie zum Essen nach New York
- Wechseln Sie die Reifen am Auto
- Identifizieren Sie die Nahrungsreste in Ihrem Kühlschank
- Füllen Sie die Registrations-Karte aus

Offensichtlich konnten selbst die Entwickler ihr eigenes Produkt nicht mehr ernst nehmen. Denn ehrlich: Lassen Sie sich von einem Programm sagen: »Nett, daß du mich gekauft hast. Jetzt mach mal was anderes, ich bin beschäftigt.«?**(bs)**

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Um dem Vorwurf einer unfairen Behandlung des Programms »El-Fish« aus dem Weg zu gehen (Hallo Oliver!), haben wir uns entschlossen, Ihnen kompakt die fünf wichtigsten Gründe zu nennen, warum Sie »El-Fish« unbedingt kaufen sollten:

Platz 5: Bei der Programmierung dieses Produkts wurden keine Tiere gequält oder Delphine in Thunfischnetzen gefangen.

Platz 4: Angeblich ist es für den PC besser, wenn er über Nacht nicht ausgeschaltet wird; lassen Sie ihn Fische rechnen, wird der Strom nicht sinnlos verbraucht.

Platz 3: Ihre Festplatte war sowieso noch nicht voll.

Platz 2: Sie suchen noch eine Ausrede nach dem Motto: »Ich konnte das noch nicht machen, mein PC war blockiert...«

Platz 1: Die Fisch-Grafik ist wesentlich beruhigender als die aktuelle Kuchengrafik der Bilanz Ihres Unternehmens.

DER ALPTRAUM ALLER ANZEIGENTEXTER

Stellen Sie sich vor, Sie arbeiten für eine Werbeagentur. Und einer Ihrer Kunden ist die Softwarefirma, die demnächst El-Fish auf den Markt bringen wird. Da braucht es natürlich einen schmissigen Anzeigentext, der dem aufgeschlossenen Publikum die wichtigsten Vorteile des Produkts verkauft. Wir dürfen Ihnen in Auszügen präsentieren, wie das Problem in England gelöst wurde. Die Übersetzung der Ausschnitte erfolgte durch die Redaktion; bissige Kommentare in Klammern liessen sich leider nicht vermeiden.

»El-Fish fordert Ihre Phantasie und Ihren PC bis auf das letzte Megabyte.« (4 Megabyte RAM, ein halbes Megabyte pro Fisch auf der Festplatte. Wieviel Megabyte Phantasie wir brauchten, um tatsächlich an diesen Blödsinn zu glauben, ließ sich nicht feststellen.)

»Bahnbrechende Grafik-Techniken, die Ihren Atem stocken lassen.« (Einige unsere Redakteure waren tatsächlich auf Wiederbelebungsversuche angewiesen.)

»El-Fish verwandelt Ihren Computer in eine hochentwickelte, lebende Kunstform, die Sie selbst erzeugen.« (Eine hochentwickelte Lebensform, die solche Programme kunstvoll verhindert, wäre uns lieber.)

»Kreativ, innovativ, herausfordernd und hypnotisch wie ein echtes Aquarium.« (Was ist an einem Aquarium innovativ? Herausfordernd ist höchstens das lästige Algen-Entfernen und Kreativität leben Sie sicher nicht aus, indem Sie Ihre Goldfische tätowieren.)

»Der größte Spaß, den Sie unter Wasser haben können, ohne naß zu werden.« (Wir empfehlen Ihnen, El-Fish nicht unter Wasser zu verwenden. Denn Ihr PC wird sicher naß, und das bekommt ihm gar nicht.)

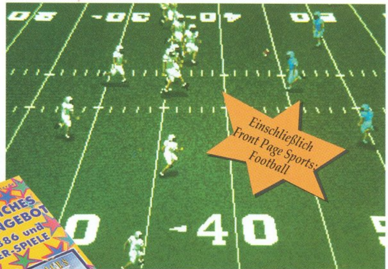
»Unbegrenzt viel Fischfutter.« (Leider nur auf dem Bildschirm. Ihr echter Goldfisch wird weder Disketten noch Handbuch anrühren. Er weiß, warum.)

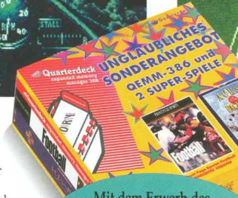
Befristetes Sonderangebot

Spielen

Play hard, Play safe; Preiswert







In der Luft

Schauplatz ist der Zweite Weltkrieg. Nehmen Sie zusammen mit anderen Männern und Maschinen an einer aufregenden Luftschlacht über dem Pazifik teil. Greifen Sie feindliche Flugzeugträger und Luftwaffenstützpunkte an, und verteidigen Sie sich gegen die besten Piloten, die der Feind aufzubieten hat. Realistische Simulation von 30 Kampfflugzeugen und Bombern aus dem Zweiten Weltkrieg; legendäre feindliche Helden, gegen die Sie kämpfen werden; aufregende Landungen auf einem Flugzeugträger. Sie können verschiedene Kampfeinsätze oder sogar einen vollständigen Krieg inszenieren. Und wenn Sie wollen, können Sie sogar zum Feind überwechseln. Ausführliches 240-seitiges Handbuch mit vielen Fotos und Karten.

> **Aces of the Pacific**
> *"Der Benchmark der 90er für Flugsimulatoren"*
> —Simulation Magazine

Mit dem Erwerb des QEMM-386 Game Paq erhalten Sie gegen einen geringfügigen Aufpreis zwei aufregende Spiele - solange der Vorrat reicht.

Auf dem Spielfeld

Stürzen Sie sich rein ins Spielvergnügen. Bei dieser Sport-Simulation handelt es sich um eine äußerst realistische 3-D-Simulation des American-Football-Spiels. Sie können gegen eine gegnerische Mannschaft oder gegen den Computer antreten. Die mit der von Ihnen positionierten Kamera aufgenommenen Spielszenen können jederzeit sofort wiederholt werden. Ihnen stehen bis zu 28 vollständige Mannschaften mit je 47 Spielern (pro Liga 1400 Spieler), einschließlich Ersatzspielern, zur Verfügung. Sie können aus über 200 aufgezeichneten Spielen, über 300 Spielstatistiken oder einer gesamten Spielsaison wählen.

> **Front Page Sports: Football**
> *"...dieses vollständige American-Football-Spiel ist selbst für eingefleischte Kenner eine Herausforderung..."*
> —Electronic Games

Einschließlich Manifest Speicheranalyse-Tool

Play Safe

QEMM-386 ermöglicht Ihren Spielen den automatischen Zugriff auf den gesamten Arbeitsspeicher Ihres PC. Deshalb wird dieser Speichermanager von so vielen Spieleherstellern empfohlen. Bei QEMM handelt es sich um eines der führenden Programme zur Speicherverwaltung. Es wird nicht nur der Betrieb von Spielen verbessert sondern auch die Wahrscheinlichkeit von Systemabstürzen verringert. Für Ihre TSR-Programme oder Netzwerk-Utilities und speicherintensiven Programme, wie z.B. WordPerfect oder MS Windows wird genügend Platz zur Verfügung gestellt. QEMM macht das Arbeiten an Ihrem PC angenehmer.

FINALIST PC Professionell Innovation des Jahres '91

QEMM-386 6.0

Sie sparen mehr als 200 DM !

Beeilen Sie sich. Fragen Sie noch heute im Fachhandel nach diesem Angebot oder senden Sie den Bestellcoupon an QEMM Games Offer. P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, Holland.

Ja! Ich möchte dieses Angebot unbedingt nutzen!

Anz.	Produkt 20/060593	Preis	Gesamt
	QEMM-386 Game Paq Deutsche Version*	299 DM	
		Versandkosten:	24 DM
		Gesamt	

**Alle Spiele sind in englischer Sprache Sie können auch anrufen: Das Angebot gilt solange der Vorrat reicht*

Lieferzeit ca. 15 Tage.

☐ Visa ☐ MasterCard ☐ Access ☐ Eurocard ☐ Amex Gültig bis ____/____

Karten-Nr.

☐ Scheck

MwSt________

Name________

Firma________

Adresse________

Land________ Telefon________

EG-Mitgliedstaaten - Im Preis ist die Mehrwertsteuer von 17,5% gemÄ dem Mehrwertsteuersatz der Niederlande enthalten. Sind Sie nicht meherwertsteuerpflichtig, rechen Sie die Meherwertsteuer ab. Nicht-EG-Mitgliedstaaten. Sie ziehen die Mehrwertsteuer von 17,5% ab und zahlen somit 255 DM.

D1

Quarterdeck

Quarterdeck Office Systems GmbH, Willstätter Straße 15, D-4000 Düsseldorf 11, Tel. 02 11 - 59 79 0 - 0, Fax 02 11 - 59 41 26
Quarterdeck International Ltd., B.I.M. House, Crofton Terrace, Dun Laoghaire Co. Dublin, Ireland Tél : (353) (1) 284-1444 Fax : (353) (1) 284-4380

Bei beiden Spielen handelt es sich um voll funktionsfähige Versionen. Aus versandtechnischen Gründen werden jedoch die einzelnen Spieleverpackungen nicht mitgeliefert.